

Kokoontumisia kerrakseen: Assembly '95, Mosquito Meeting

7/95 HINTA 27 MK

PC

CD-ROM

AMIGA

PELIT



Belaajan paras talvapa

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

AANI-KORTTIEN aatelisto

HAASTATTELUSSA

Sandy Petersen, id Software

Quake järisyttää

Isot tankit silloin: 1944 - Across The Rhine

Pienet tankit nyt: Command & Conquer

ARVOSTELUISSA MYÖS:

- Space Quest 6: The Spinal Frontier
 - 3D Lemmings
 - Terminal Velocity
 - The Last Dynasty
- ja paljon muuta

PAL.VKO 9541



6 414886 093546

9 5007

609354-95-07

Mechwarrior 2

RASKAAN METALLIN YKKÖNEN

VOITA
modeemeja,
Magic-kortteja,
Mech-pelejä!

PC-SUPERSTORE

COMPAQ

Presario CDS 772 Multimedia

- 75 MHz:n Intel Pentium prosessori
- 16 kB sisäinen ja 256 kB ulkoinen cache-muisti
- 8 MB RAM muistia (max. 136 MB), 535 MB:n kiintolevy
- Nopea 1 MB (max. 2 MB) PCI-grafiikkaohjain
- 4x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös musiikki CD-levyjen kuunteluun
- 16-bittinen stereoääni, stereokaiuttimet ja mikrofoni
- Korkealaatuinen Compaq 15" SVGA-näyttö
- 2 kpl PCI/ISA- ja 2 kpl ISA-korttipaikkoja
- MIDI-liitäntä + peliportti
- 3 vuoden takuu (näyttö 1 v.) ja 90 päivän ilmainen puhelintuki
- MS-DOS 6.2, Windows 3.1, TabWorks, MediaPilot, King's Quest VI CD, ilmainen Windows 95 päivitys (+toimituskulut)

11.490



UUTUUS!
75 MHz
Pentium!
8 MB RAM!
Multimedia!
4x CD!
15" SVGA!

Compaq Presario CDS 520
 Multimedia .. **raj. erä 5.995**

Compaq Presario CDS 524
 Multimedia **8.490**

Compaq Presario CDS 528
 Multimedia / TV **9.990**

Compaq Presario CDS 742
 Multimedia + 15" **9.950**



Microtech Value Pentium 90 PCI

- Aito Intel "Zappa" 90 MHz:n Pentium emolevy
- 8 MB RAM vakiona (max. 128 MB), 256 kB cache
- Nopea 540 MB PCI-väylän kiintolevy
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" Iomittamaton Nokia SVGA
- Keytronic 2000 näppäimistö

7.750

Optiot: 2 MB 64-bit S3 TRIO, 64-bit näytönohjain +500
 Microsoft DOS 6.22 + Windows 3.11 +595
 Microsoft Windows 95 +695

486DX4-100 MHz, 4 / 540 MB, 14" Nokia SVGA .. 5.450

**hp HEWLETT
 PACKARD**

HP DeskJet 660C

600 dpi:n + RET
 väritulostin **2.790**

HP DeskJet 850C

Nopea 600 dpi:n väritulostin, C-RET
 ja ColorSmart, valokuvantarkka
 väritulostus **3.950**

HP LaserJet 4L

HP:n suosituin laser.
 300 dpi + RET. **3.590**



HP DeskJet 540

Mustesuihkutulostin kotiin tai pieneen
 toimistoon. Laserin tarkka tulostusjälki:
 600 x 300 dpi + RET-tarkennus.
 Arkkisyöttölaite vakiona.

Optiona väritulostus....200 **1.390**

Syksyn ohjelma- uutuuksia!

Microsoft Windows 95 UK, CD päivitys **699**
 OS/2 Warp Connect with Win/OS2, CD **1620**
 sisältää monipuoliset verkko-ominaisuudet
 RAM Doubler, ohjelmallinen muistintuplaaja .. **550**
 CorelDRAW! 6.0 UK, Win 95, CD **3.190**
 Microsoft Office for Windows 95 **Kysy!**



MULTIMEDIA!

CD-OHJELMAT JA -PELIT

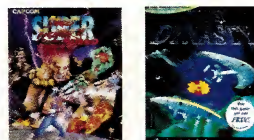
Lucas Arts Archives vol.1

Lucas Artsin hittipelit
6:n CD-levyn kokoelmana:
Sam & Max, Manic Mansion 2,
Rebel Assault SE, Indiana
Jones 4 + pelattavat demot
- Full Throttle ja The Dig.

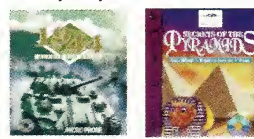
296



Astronomical Explorations 225
Assembly CD 159



Super Street Fighter 2 195
Last Dynasty 269



Accros the Rhine 295
Secrets of Pyramids 195



Wonder Land 195
Animals 2 195



Great Artists 335
Great Naval Battles 3 195



Star Trek Final Unity 279
Sim Tower 270



MS Strauss 195
MS Cinemania 95 344



MS Golf 2.0 (3.5) 175
Webster's Interactive Encycl. 395



Ultimate Human Body 345
My First Incredible Amazing Dictionary 295

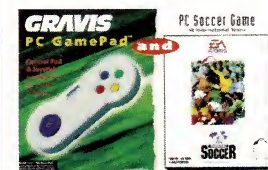
Kids Encyclopedia 395
Doom 2 Mania 89

Shareware Overload Trio 99
CD-elokuvat alk. 117

3.5" PC-pelit alk. 25
Myös Broderbund lasten CD:t!

CD-PELI + GRAVIS PAD KITIT

Wing Commander 2 + Gravis
Analog Pro 315



FIFA Soccer + Gravis
Game Pad peliohjain 295



NHL Hockey '95 + 2 kpl
Gravis Game Padia 395

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick 175
Gravis Analog Pro 255
Gravis Analog Pro + Descent 315
CH FlightStick 245
Dexxa 128
Logitech Wingman 199
Logitech Wingman Extreme 295

MULTIMEDIA KITIT



SoundBlaster CD 16 Kit
• SoundBlaster 16-bit äänikortti
• 2x nopeus CD-asema
• Magneettisuojatut kaiuttimet
• Hyvät ohjelmat ja pelit esim.
Groliers Encyclopedia. **995**

SoundBlaster Discovery Value 4x

- 4x nopeus IDE CD-ROM asema
- uusi 16-bit äänikortti SB 16 Pro IDE
- Magneettisuojatut kaiuttimet
- Laaja valikoima pelejä ja ohjelmia

1.995

SoundBlaster Home 4x Kit

- SoundBlaster 16 Pro IDE äänikortti
- 4x nopeus IDE CD-ROM, kaiuttimet
- Mahtava ohjelma- ja pelipaketti esim.
MS Works 3.0 (sis. tekstinkäsittelyn,
taulukkolaskennan, tietokannan, ym.),
MS Publisher 2.0, MS Encarta '95,
MS Cinemania '95,
MS Dangerous Creatures

2.790

CD-ROM ASEMAT



Mitsumi, 4x nopeus, IDE-liitäntä ... 950
Panasonic, 2x nopeus, IDE-liitäntä 395

Toshiba XM-5302B, 4x, IDE 1.190

**MULTISPIN
6Xi**
CD-ROM READER



- MultiSpin™ 6Xi Technology
 - 900 KB/s Data Transfer Rate
 - 145 ms average Access Time
- NEC-6xi, 6x nopeus, SCSI-2, sis. 3.250
NEC-6xe, 6x nopeus, SCSI-2, ulk. 3.995

VIDEOKORTIT

Creative Video Blaster RT300 3.190
Kuvakaappari
Creative Video Blaster MP400 2.295
MPEG-purkukortti
FAST Movie Machine II, uutuus... 4.950
Hauppauge Win TV NG/T 2.850
TV-viritin, Overlay-kortti
Hauppauge Win TV FXT 3.950
NG/T + video-out-moduli
Philips, MPEG purkukortti 1.490
Philips, Full Creen TV-kotti 990

ÄÄNIKORTIT



TURTLE BEACH

Turtle Beach Monte Carlo 595
Turtle Beach Rio 995
Turtle Beach Tropez 1.495
Turtle Beach Monterey 2.990
Turtle Beach Quad Studio 3.150

GRAVIS

Gravis Ultrasound CD 3 795
Gravis Ultrasound MAX CD 3 1.095
Gravis Ultrasound ACE 695

SOUNDBLASTER

SoundBlaster 16 Value IDE 595
SoundBlaster 16 Pro IDE 795
SoundBlaster 32 AWE Value IDE 1.295

KAIUTTIMIT

Juster SP-688, sis. virtalähde 290
Juster SP-868, sis. virtalähde 390
Juster AT-75, huipputaso! 490



PC SuperStore

ORIGINAL

Avoinn:
ma 10-19
ti-pe 9-19
la 10-16



Korotonta maksuaikaa
lokakuulle Käyttöluotoilla!

P Ilmainen
asiakaspysäköinti

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa
sitoumuksetta 1.9.1995 lähtien.

Helsinki, Etelä-Haaga:

Vanha Viertotie 7-9
Puh. (90) 4774 910
Fax (90) 570 456

Tampere, Nekala:

Kuokkamaantie 4
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

Turku, Länsikeskus:

Asentajankatu 8
Puh. (921) 21 21 21
Fax (921) 21 21 321

PELIT

★ **7/95** ★

Kannen kuva: Mechwarrior 2
© Activision

TOIMITUS

Päätoimittaja Tuija Linden

Toimitussihteeri Sari Alho

Toimittaja Niko Nirvi

Taitto ja piirrookset Wallu

Avustajat:

Mikko Alapuro, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi,
Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylähti, Tapio Salminen,
Jrurunen, Jaana Vainio, Kimmo Veijalainen

Peli-BBS (Vain tilaajille) [90] 506 675 757 ja
[90] 565 3700, 24 t/vrk

Sysopit Niko Nirvi, Leo Kataona

TOIMITUKSEN Osoite

Pelit, PL 64, 00381 Helsinki

puh. [90] 120 5911, fax. [90] 120 5795

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. [90] 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppe

Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo

Ilmoitussihteeri: Annika Ruonala

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli hyväksytty ilmoitus ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisuajankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset [90] 120 670

Kirjatilaukset [90] 120 671

Tilausten irtisanomiset [90] 506 691 00

Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläviriltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkunutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

Muut asiat [90] 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmentymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk kestitilaus 228 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa

Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja

irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi.

Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa ole-

vaan kestitilauksinta, joka on aina edullisempi kuin

vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media

Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja

luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolli-

set häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.

Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiak-

kaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia

asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua

asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakas-

palveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne

tilausvelvoitteen täytyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media Company Oy

Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Hannu Rynälä

LEHDENMYNTI

Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela

Tuotepäällikkö: Sari Ovaskainen

Lehti julkaisee sitoumukselta teksti- ja kuvamateriaalia

edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta

materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä

vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1995

ISSN 1235-1199

Neljäs vuosikerta.

Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Helsinki Media
Erikoislehdet



Mechwarrior 2 sivulla 28.

Arvostelut

Mechwarrior 228

Kaj Laaksonen. Activision ei turhaan käyttänyt vuosia robottien hiomiseen.

MicroMachines 231

JTurunen. Moninpelinä verraton autopeli Codemastersilta.

The Civil War33

Pekka Ihanne. Empiren Amerikan sisällissotastrategiassa on typerä tekoäly.

Across the Rhine34

Nnirvi. MicroProsen strategia on reaaliaikainen, mutta pelin pilaa typerä ja tarpeeton 3D-osuus.

Command & Conquer ..36

Nnirvi. Taistele ja valtaa, mutta bugisessa lehdistöversiossa ei onnistunut. Westwood/Virginiltä.

Terminal Velocity38

Kimmo Veijalainen. Terminal Reality Inc/U.S. Goldin ampupeli on hiukan itseään toistava.

Space Quest 6:

The Spinal Frontier40

Ossi Mäntylähti. Roger Wilco seikkailee jälleen Sierran hauskassa vakiosarjassa.

The Last Dynasty42

Ossi Mäntylähti/Tapio Salminen. Coktel Vision/Sierran seikkailulentely ei auennut kummallekaan testaajalle.

3D Lemmings44

JTurunen. Psygnosiksen tunnetun puzzlepelisarjan mainio uusi ulottuvuus.

On the Ball46

Mikko Alapuro. Asconilta mainio jalkapallomanageripeli.

Stars!48

Ossi Mäntylähti. Windows-pohjainen strategiapeli haastaa VGA Planetsin. Star Crossed Softwarelta.

Lyhyesti51

Shareware-linjapeli Realms of Exilus on saavuttanut valtavan suosion Pelit-BBS:ssä. Lisäksi jälgimulgasu.

Mukana myös

Konehuone.....25

Testasimme virtuaalikypärän.

Magicissa taistellaan54

Jyrki J.J. Kasvi. Magic The Gathering -fantasiapelissä täpätään ja blokataan.

TexSpex.....55

Kaj Laaksonen. Koko sivullinen teknistä asiaa.

Kyöpelit.....74

Paljon melua vatsasta.

Posti.....62

Keräilykorteissa vuorossa Kaj Laaksonen. Paljon hyviä kirjeitä!

PelitSeis?.....68

Hurjasti vinkkejä.

Tulossa77

Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary77

Where are all the games?

Ratkaisut

Discworld56

Tapio Salminen. Etenemme kylä, mutta vasta seuraavassa numerossa loppuun asti.

Death Gate58

Mikko Rautiainen. Pääsemme loppuun asti.

Ajan hermolla

14 äänikorttia katsauksessa6

Kaj Laaksonen. Mitkä kortit täyttävät pelaajan vaatimukset?

Uutiset.....14

Tulevia pelejä ja muita kuulumisia maailmalta.

Assembly '95.....19

Ossi Mäntylähti. 5000 nuorta kokoontui koodaamaan.

Mosquito Meeting20

Kaj Laaksonen. Fanaattiset Air Warrior -pilotit metsän siimeksessä.

Doomin pääpiru Sandy Petersen.....22

Joona Vainio. Joona pääsi tutustumaan Sandyn ja kyselemään Quakesta.

Esimulgasut.....26

Mulgasimme muun muassa Journeyman Project 2:n, Fade To Blackin ja Lords of Midnight 3:n.

Nnirvi61

Jälleen kerran Internet.

Wexteen66

Laitekanta uudistuu ja rahaa kuuluu.

Kilpailut.....73

Asterixeja löytyi enemmän kuin piti. Kilpailuina tällä kertaa hymiön keksimistä ja Magic-kortin piirtämistä.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Äänillä on eroa

Äänten eli musiikin, efektien ja puheen merkitys on kasvanut huikasti pelimaailmassa. Jälleen kerran syynä on romppu ja sen suurempi tallennuskapasiteetti.

Äänet ovatkin erittäin oleellinen osa peliä, silloin kun niitä on käytetty oikein. Kuka voi väittää, etteikö osa Doomien viehätyksistä perustu sen huikkaan äänimaailmaan, etteikö Full Throttlenn moottoripyöräilyssä ollut Born to be wild -tunnelma tehostunut hyvästä musiikista ja kunnon mopon äänestä, tai etteivätkö pauke, rätinä ja hätäisellä äänellä huudetut käskyt tehosta Command & Conquerin kiirettä? Pelaaminen on parhaimmillaan kokonaisvaltainen kokemus, johon äänet kuuluvat yhtä oleellisesti kuin grafiikka (vaikkei moni firma sitä ole vielä tajunnutkaan).

Äänien kuuluminen tai pikemminkin kuulumaan saattaminen saattaa olla oma ongelmansa. Toinen ongelma on sitten se, kuuluvatko äänet oikein, eli sattuuiko oma äänikortti tukemaan juuri tämän pelin äänitehosteita. Midiääniähan eivät tavalliset äänikortit juuri soittelle, eivätkä taas vastavuoroisesti midikortit toista digitoituja efektejä.

Katsastimme tosipelaajan äänikortit, joilla toistuvat sekä midit että efektit. Kortti ei kuitenkaan pelasta mitään, jos sitä ei kytke kuulumaan kunnon stereoitien kautta. Niin että bassot jylisevät.



Tuija

3D Lemmings sivulla 44.



Command & Conquer sivulla 36.

Orkesteri olohuoneessa

● ● Äänikorttimarkkinat ovat suorastaan räjähtäneet viime vuosien aikana. Siinä missä vielä pari vuotta sitten katsastimme kaikki markkinoiden kortit yhdeltä istumalta, jouduimme nyt karsimaan raa'asti. Katsauksessa 14 pelaajan vaatimukset täyttävää äänikorttia.

Eritasoisia ja eri käyttöön soveltuvia äänikortteja on runsaasti. Katsaukseen valitsimme kortit, jotka sopivat vaatimaan pelikäyttöön, eli ovat jollain tapaa Sound Blaster- ja General MIDI -yhteensopivia, osaavat ohjata CD-ROM-asemaa ja pystyvät toistamaan 16-bittisiä ääninäytteitä. Hintaa sai maksimissaan olla kaksi tonnia.

Ehdot täyttäviä äänikortteja löytyi kahdeksan. Lisäksi kuunteelimme kuusi niin sanottua tytärkorttia, joiden avulla vaatimattomamman äänikortin saa laajennettua ajanmukaisemmaksi.

Vaikka suuri osa äänikorteista ostetaan pelikäyttöön, eivät korttien valmistajat tunnu sitä hyväksyvän: suurin osa mukana tulevasta ohjelmista on Windowsille, vain aivan välttämättömimmät diagnoosi- ja konfigurointiohjelmat ovat Dosille. Pahimmissa tapauksissa kortin asennuskin onnistuu vain Windowsista.

Puhetta ja pauketta

Pelien ääni muodostuu lähes aina kahdesta elementistä: digitaalisista efekteistä ja musiikista. Suurimmat pelitalot ovat onneksi aikoinaan sopineet tietyistä standardeista, eli digitaaliset efektit tuotetaan ainakin Sound Blaster-yhteensopivasti ja musiikki tehdään ainakin FM-synteesiä, mutta mieluummin myös General MIDI-standardia tukien.

Digitaaliset efektit tarkoittavat oikeita ääniä, esimerkiksi puhetta tai konekiväärin pauketta kaapatuna tietokoneen ymmärtämään digitaaliseen muotoon. Suurimassa osassa pelejä käytetään edelleen suhteellisen huonotasoi-



Sanastoa

Ajuri. Muistiin ladattava apuohjelma, jota tarvitaan lisälaitteen, esimerkiksi joidenkin äänikorttien ja tietokoneen väliseen kommunikointiin.

Digitaaliläätet, digitointi, ääninäyte. Usein myös lyhennettynä digiläätet tai samplet. Digitoinnilla tarkoitetaan aitojen äänien muuttamista tietokoneen ymmärtämään muotoon ja toistamista jälleen ihmisen ymmärtäminä ääninä. Kaikilla korteilla on analogi/digitaalinen (A/D) ja digitaalinen/analogi (D/A) -muunnin tätä varten. Peleissä digiläätetillä tarkoitetaan yleensä puhetta ja ääniefektejä. Wavetable-synteesissä soittimet muodostetaan aidoista soittimista digitoituista ääninäyteistä eli sampleista.

Efektit, efektiprosessori. Wavetable-tekniikassa tarkoittaa prosessoria, jonka tehtävänä on muokata soitinten ääntä niin että lopputuloksena on erilaisia kaiku-, kuoro- ja tilavaikutelmia. Elävöittää ja pehmentää musiikkia. Yleensä efektit voi valita ja määritellä voimakkuuden. Yleisimmät efektit ovat reverb, chorus ja echo, joita yhdistelemällä saadaan esimerkiksi hall chorus, chamber echo, distortion jne.

Emulaattori. Jos äänikortti ei ole rautayhteensopiva, eli jos kortissa ei itsessään ole tarvittavia komponentteja yhteensopivuuteen jonkun yleisen standardin takaamiseksi, tarvitaan muistiin ladattava ohjelma hoitamaan asiaa. Ei koskaan yhtä hyvä ratkaisu kuin yhteensopivuus itse kortilla.

FM. Frequency Modulation, taajuusmodulointi. Vanhempi ja huonompi tapa synnyttää ääntä. Vanhemmissa äänikorteissa ainoa vaihtoehto. Testatuissa kortteissa on kaikissa FM-synteesi ja lisäksi paljon aidommalta kuulostava wavetable-synteesi.

General MIDI. Valmistajien sopima standardi soitinvalikoima. Määrittelee minimimäärän soittimia ja niille numerot. Periaatteessa kaikissa General MIDI -yhteensopivissa kortteissa soittimet ovat samassa järjestyksessä, joten yhdellä kortilla tehty midikappale kuulostaa samalta myös muilla korteilla. General MIDI ei määrittele soitinten äänenlaatua.

MIDI. Kieli, jolla erilaiset soittimet keskustelelevat keskenään. Äänikorttien yhteydessä puhutaan MIDI-tiedostoista, jotka kertovat äänikortille muun muassa mitä soittimia, mitä nuotteja ja millä voimakkuudella soitetaan.

Mod. Mod-musiikissa tiedosto pitää sisällään nuottien lisäksi myös itse ääninäytteet ja soittimet, jonka takia Mod-tiedostot ovat moninkertaisesti suurempia kuin MIDI-tiedostot.

MPU-401. Midi Processing Unit. Rolandin kehittämä standardi, joka oli alunperin vain kortti, jolla liitettiin ulkoisia MIDI-soittimia tietokoneeseen. Äänikorteissa MPU:n tehtävä on tulkita MIDI-data äänikortin ymmärtämään muotoon. Peleissä General MIDI-musiikki vaatii MPU-401:n joko kortilta itseltään tai ainakin softalla emulointina.

Näytteenottotaajuus. Kertoo kuinka tarkkaan äänikortti pystyy tallentamaan ja toistamaan ääninäytteitä. Laatuun vaikuttaa myös bittisyys, tosin kaikki testatut kortit ovat vähintään 16-bittisiä.

Polyfonia. Kertoo kuinka monta nuottia äänikortti pystyy soittamaan samanaikaisesti. Oikeissa soittimissa esimerkiksi pianon polyfonia on 88, koska kaikki 88 kosketinta voivat soida samanaikaisesti. Polyfonia ei kerro kuinka monta soitinta voi soida yhtä aikaa, koska yhdessä soittimessa voidaan käyttää useampaa ääntä. Esimerkiksi kuusihenkinen kuoro yhdessä on yksi soitin, joka koostuu kuudesta yksittäisestä äänestä. Samalla tavalla piano on yksi soitin, joka voi soittaa useampaa ääntä samanaikaisesti.

Wavetable-synteesi. Soittimien muodostusta kortin ROM- tai RAM-muistiin tallennetuista ääninäyteistä, jotka on digitoitu oikeista soittimista. Tällä teknikalla parhaimmillaan musiikki kuulostaa lähes oikeilla soittimilla soitettulta.

Vähemmälläkin selviää

Vaikka lähes 90 prosenttia äänikorteista myydäänkin pelikäyttöön, ovat musiikki ja äänet monen mielestä vähemmän tärkeä osa peliä. Kukaan ei kuitenkaan voi kieltää, etteikö stereoiton kautta jyrisevä Full Throttle nouse uusiin ulottuvuuksiin mykkään versioon verrattuna.

Katsaukseen valitut äänikortit ovat pelaajan kannalta jo miltei lukuista. Parempiakin on, mutta lisäominaisuuksista ja hifi-äänenlaadusta nauttivat lähinnä vaativat musikot.

Musiikkitoiston laadusta tinkimällä selviää huomattavasti vähemmällä. Suuri osa jo pari vuotta sitten katsauksessa olleista korteista on myynnissä edelleen, ne vain ovat huomattavasti halvempia. Jo perus-Blaster riittää pitkälle, mutta jos katsoo, että musiikki on olennainen osa pelinautintoa, kannattaa satsata hiukan enemmän.

Adlib ja alkuperäinen Sound Blaster rynnivät räjäyttämään tajunnan 80-luvun loppupuolella silloin vielä pieneltä PC-pelaajaporukalta. Tuon jälkeen tapahtui nopeasti paljon ja nyt, kohta kymmenen vuotta myöhemmin lastentaudeista ollaan vähitellen pääsemässä ja uudistuksia tulee verkkaisemmin. Yksi asia on kuitenkin pysynyt: PC:n äänikorttien mammutti on edelleen Creative Labs ja pelikäytössä ylivoimaisesti suosituimmat äänikortit ovat edelleen Sound Blastereita.

sia 8-bittisiä ääniä, tosin joissain aivan uusissa peleissä, esimerkiksi vaikka Mechwarrior 2 tai U.S. Navy Fighters, ovat äänet jo 16-bittisiä. Ero 8-bittisiin on korvinkuultava. Kaikki katsauksessa mukana olevat äänikortit pystyvät käsittelemään 16-bittistä ääntä.

Ennen peleissä pystyttiin toistamaan vain yhtä digiläätettä kerrallaan, jolloin esimerkiksi ampuminen saattoi keskeyttää moottoreiden äänen tai puheen. Nykyään useampia efektejä voidaan kuulla samanaikaisesti. Äänten ohjelmallinen miksaaminen syö kuitenkin koneen laskentatehoa ja heikentää yksittäisten ääninäytteiden laatua.

Mukana olevista äänikorteista ainoastaan Gravis Ultrasound MAX ja Ultrasound ACE pystyvät miksaamaan digitaaliläätettä suoraan kortilla.

Vaativaan makuun

Katsaukseen valittujen korttien yhtenä kriteerinä oli, että se pystyy wavetableen. Siis mihin?

Wavetable-tekniikka käyttää joko kortin ROM-muistille tai kiintolevyllä tallennettuja ääninäytteitä oikeista soittimista. Toiston laatu riippuu näytteiden laadusta ja äänikortilla olevan syntetisaattoriin tekniikasta. Yleensä äänen laatu on suoraan verrannollinen ääninäytteiden kokoon: mitä suurempia näytteet ovat, sitä aidommalta soittimilta ne kuulostavat. Parhaimmillaan wavetable-ääni on kuin orkesteri olohuoneessa.

Elävä musiikki ei kuulosta samalta konserttisalissa ja kellarissa, vaan soitin antaa oman leimansa soittajien persoonallisuus ja kuuntelutilan ominaisuudet. Tätä matkimaan on joihinkin testatuista korteista lisätty ns. efektiprosessori, jonka tehtävä on lisätä musiikkiin elävyyttä ja tilavuutta. Sinänsä hienot tilaefektit ovat muokattavissa, mutta lähes kaikissa kortteissa vain Windows-ohjelmilla. Peleissä on tyytymisen oletusarvoihin.

Kenraali Midi

Musiikin kohdalla vilahtaa usein mystinen termi General MIDI. MIDI itsessään on kieli, jolla eri elektroniset soittimet kommunikoivat keskenään. Sen avulla esimerkiksi yhdellä koskettimistolla voidaan ohjata mitä tahansa MIDI-dataa ymmärtäviä soittimia.

MIDI-data voidaan siirtää myös tiedostona muille laitteille.

Itse asiassa MIDI ei määrittele muuta kuin sen, mitä nuotteja soitetaan milläkin kanavalla, joista jokaiselle on yleensä määritelty erikseen yksittäinen soitin.

Kaikki muuten hyvin tähän asti, mutta MIDI ei määrittele mitä soittimia milläkin kanavalla on. Tästä syystä alun perin oikein soiva kappale voi mennä pieleen kun se siirretään toiselle laitteelle, koska kanavat eivät vastaakaan samoja soittimia. Piti siis kehittää standardi, joka määrittelee missä järjestyksessä soittimet ovat ja millä numeroilla niitä voidaan kutsua. Niinpä soitin numero yksi on aina akustinen piano ja esimerkiksi numero 72 aina klarinetti.

General MIDI -standardiin kuuluu 128 erillistä soitinta ja vajaa sata erilaista lyömäsoitinta.

Äänikorteissa soitinten ääninäytteet sijaitsevat joko kortin ROM-muistilla tai Gravisin korteissa mikron kiintolevyllä, josta ne tarvittaessa ladataan äänikortin RAM-muistiin. Kun pelimusiikkina toimiva MIDI-tiedosto syötetään äänikortille, se hakee muististaan sopivat ääninäytteet, muodostaa niistä äänipiirillään soittimia ja lopulta soittaa niitä. Karkeasti ottaen lopputulos on suoraan verrannollinen siihen, kuinka suuri muisti kortilla on. RAM-muistilla varustetut kortit ovat sikäli poikkeus, että käyttäjä voi itse ladata muistiin soittimia, jotka voivat olla yksittäisiä ääninäytteitä myöten täysin itse tehtyjä. Peleissä tästä ei kuitenkaan ole hyötyä.

Ennen General MIDI:n yleistymistä peleissä tuettiin myös Rolandin MT-32 ja LAPC-1 -syntetisaattoreita. Ei siksi että ne olisivat olleet erityisen suosittuja, vaan siksi että ne olivat FM-synteesin lisäksi käytännössä ainoa vaihtoehto ja pelien musiikkien tekijät käyttivät niitä itse. Suurin osa testatuista korteista mainitaakin toimivansa myös MT-32/LAPC-1-yhteensopivasti.

Modit ja rokkarit

Aivan oman koulukuntansa muodostavat mod-musiikin tekijät. Mod-tiedosto ei pelkästään määrittele mitä soitetaan ja millä nuotilla, mutta myös pitää sisällään kaikki tarvittavat ääninäytteet. Hyvänä puolena tässä on se, että kappaleen ei tarvitse rajoitua aina samoihin geneereihin

14 äänikorttia

soittimiin, mistä syystä modit ovat etenkin teknoa harrastavien suosiossa.

Koska modien soittimet ovat digitaalisia ääniä, ne joudutaan miksaamaan ohjelmallisesti ennen äänikortin digitaalikanaville syöttämistä. Modissa voi olla samanaikaisia soittimia toistakymmentä, mutta useimmilla korteilla on miksaamista varten korkeintaan kaksi kanavaa, joten äänenlaatu kärsii. Gravis Ultrasound MAX ja ACE ovat tässä jälleen etulyöntiasemassa, koska niissä digitaalikanavia on enemmän ja kortti osaa tarvittaessa itse miksata ja käsitellä ääninäytteitä.

Mod-musiikkia käytetään lähes pelkästään shareware-peleissä, joissa musiikin laatu on Ultrasound-sarjan korteilla omaa luokkaansa. Myös demoscene tukee pääasiassa Ultrasoundia ja korkeintaan puolihuolimattomasti muita kortteja. MIDI-tyyppinen musiikki on peleissä ylivoimaisesti hallitsevassa asemassa lähinnä sen takia, että se on muusikoille tutumpaa ja sillä saadaan parempaa jälkeä useimmilla nykyisillä äänikorteilla. ●

Äänikortit

Sound Blaster AWE32 Value

Creative Labs, äänikorttien Microsoft, on lähes alusta pitäen kutsunut korttejaan samalla nimellä. Itse asiassa niiden tekniikka on pikemminkin jalostunut kuin muuttunut. Monen mielestä konservatiivinen valmistaja kuitenkin hallitsee ylivoimaisesti markkinoita ja käytännössä määrittelee standardit, joita muut valmistajat matkivat parhaansa mukaan.

Creativen lippulaiva on Sound Blaster AWE32. Aikaisemmista malleista tuttua ovat kaksi digitaalikanavaa ja FM-synteesi, lisäherkkuina ovat wavetable-äänit ja soittimet ROM-muistilla. Muusikkoja houkutteleva mahdollisuudella ladata omia soittimia laajennettavalle RAM-muistille.

Pelikäyttöön suunnattu AWE32 Value on karsittu malli, jossa RAM-muistia on kiinteät 512 kilotavua ja jossa on vain IDE-tyyppinen CD-ROM-liitä-

tä. General MIDI -soittimia varten kortilla on kiinteä yhden megatavun ROM-muisti.

Asennus on Creativen tavan mukaan hyvin opastettu ja selkeä. Kortilta asetetaan pari jumpperia ja loput määitykset asennusohjelma osaa asettaa itse. Ohjekirja on seikkaperäinen ja hyvin jäsennelly.

Pelintekijät ovat alkaneet nopeasti tukea AWE32:sta. Ilman suoraa tukea pelikäyttöön AWE32:n hankkinut olisi nimitäin pulassa: kortti on kyllä täysin Sound Blaster -yhteensopiva, mutta General MIDI -yhteensopivuus on toteutettu ohjelmallisesti. Muutenkin turhan paljon muistia vievien ajureiden päällä toimiva softaemulaattori on halvantuntuinen ratkaisu. Emulointi ei toimi 32-bittisiä Dos-laajennuksia käyttävien pelien kanssa lainkaan, vaikka uusista peleistä suurin osa niitä käyttäkin.

Myös periaatteessa emuloinnin kanssa toimivien pelien kanssa on vaihtelevia ongelmia: äänet kuuluvat usein väärin, jumiutuvat paikalleen tai kaatavat pelin. Miksi ihmeessä valmistaja, jonka kortteja muut matkivat, on katsonut tarpeelliseksi rasittaa käyttäjiä järjettömällä määrällä muistiin ladattavia ajureita? Osaa niistä ei pelikäytössä tarvita, mutta koska asiaa ei ole dokumentoitu, jättää suurin osa kaikki ajurit turhaan syömään muistia.

Ilmeisesti yksi megatavu ei aivan riitä hyvälaatuiselle soitinvalikoimalle. AWE32 nimittäin on äänentoistoltaan hintaansa nähden lievä pettymys. Suurin osa soittimista kuulostaa erittäin puhtailta, mutta kokonaisuudessaan sointi on hieman kalsea ja persoonattoman keskinkertainen. Toisaalta tasapaksuus tarkoittaa sitä, ettei erityisen huonojakaan soitinääniä ole mukana. Digitaaliäänit toistuvat Sound Blaster 16:n tapaan tasaisen varmasti, mutta eivät loista laadullaan.

Selkeän asennuksen, laadukkaan oheismateriaalin, laajan pelituen ja tunnetun valmistajan takia AWE32 eksyy useimpiin mikroihin. AWE32 onkin hyvin tuettu toimiva kortti, jonka ominaisuudet riittävät muuhunkin kuin pelikäyttöön, mutta jonka General MIDI -soittimet ovat mitään sanomattoman tasapaksuja ja

Suora tuki tänä vuonna arvostelluissa peleissä.

Kortti	Prosenttia
Sound Blaster	100
General MIDI (kaikki tytäkortit)	58
Sound Blaster AWE32 VE	43
Gus Max & Gus Ace	52
Ensoniq Soundscape	31
Turtle Beach Tropez	0
Aztech Waverider 32+	0
Logitech Soundman Wave	8
Digital Composer	31
Orchid Soundwave 32	6

puhtaudessaan tylsän keskivertoja.

Logitech Soundman Wave

Logitech Soundman Wave on ensimmäisiä kortteja, joissa oli mukana wavetable-tekniikka. Sveitsiläinen Logitech on paremmin tunnettu hiiristään ja ehkä tutun nimen takia se on pärjännyt markkinoilla varsin hyvin.

Asennus ja ohjekirjat ovat selkeydessään esimerkillisiä. Kortilla ei ole ensimmäistäkään jumpperia, joten kaikki asetukset tehdään ohjelmallisesti. Konfigurointi on helppoa ja havainnollista. Yhteensopivuus on hoidettu kortilla, joten peleissä ei tarvita emulointeja tai ajureita.

Ehkä ikä alkaa jo painaa, sillä tässä porukassa Soundman Wave ei enää loista ominaisuuksillaan. Ääniipiiri on Yamaha OPL-4, joka on vanhempien korttien OPL-3 FM-tekniikan seuraaja. Peleissä digiaäänit yleensä toimivat, mutta turhan usein äänet napsuivat ja särähtelivät. Efektit olivat usein hyvin voimakkaita, mutta samalla liian diskanttisia ja karkeita. Descentissa digiaäänit eivät toimineet lainkaan.

Musiikin toisto jättää itsestään kylmän ja muovisen tuntuman, tunnelma on vähän sama kuin halpahallin kotiturkuja kuunnellessa. Soittimet ovat vähän sinne päin, kertaakaan ei unohtanut kuuntelevansa syntetisaattoria. Joissain peleissä korostuivat liian terävästi paukkuvat rummut ja joskus soittimia jäi kokonaan puuttumaan.

Osasyylinen Soundmanin kolkeroon sointiin on efektiprosessorin puute, ilman sen antamaa elävöitystä hyväkin midikortti kuulostaa kylmältä.

Soundman loistaa helpoudellaan ja yhteensopivuudella ilman ajureita, mutta äänentoisto ei varmasti miellytä vaativampaa kuuntelijaa.

Ensoniq Soundscape Elite

Ensoniq on muusikkopiireissä pitkään tunnettu syntetisaattorei-

den valmistajana. Soundscape Elite on uunituore versio valmistajan vuosi sitten esittelemästä ensimmäisestä PC-äänikortista. Uutuutena on efektiprosessori, paremmat ääninäytteet kortilla ja varmemmin toimiva Sound Blaster-yhteensopivuus.

Asennus tehdään jumppereilla ja tyhjän rajoittavasti vain Windowsin alta toimivalla asennusohjelmalla. Jälleen pelaaja on unohtettu, kortin muutkin ohjelmat ovat vain Windowsille. Muistinvaraisia ohjelmia ei tarvita, yhteensopivuus on hoidettu raudalla. Suoraa tukea Ensoniq:lle löytyy peleissä yllättävän paljon, koska kortti on Jenkeissä varsin suosittu.

Sound Blaster ja General MIDI -yhteensopivuus toimi yhtä testattua peliä lukuunottamatta moitteetta. Master of Orion ei suostunut toimimaan millään asetuksilla, vaan kieltäytyi käynnistymästä. Digiaäänit toimivat MOO:ta lukuunottamatta mainiosti ilman säröjä tai napsumisia.

Musiikin sointi oli ehdottomasti testattujen korttien aatelia. Soittimet erottuvat selkeästi toisistaan ja efektiprossun ansiosta soinnissa on silti sopiva annos elävyyttä ja lämpöä. Heikohkoa kitaran ja saksofonin ääntä lukuunottamatta soittimissa on syvyyttä ja yleisvaikutelma on erittäin tasapainoinen ja miellyttävä korvaa. Doomien rummuissa ja bassossa on sopivasti muhevaa jytettä ja vastaavasti Colonizationin akustisissa soittimissa on sopiva ripaus herkkyyttä. Harvinaisen nautittava kokonaisuus.

Laatu ja nimi maksavat, eikä Ensoniq ole poikkeus testiryhmän kalleimmalla hinnallaan. Toisaalta ääni miellyttäneen vaativampaakin korvaa.

Digital Composer

Tuntemattomampaa ja tuoreempaa kaartiä edustaa taiwanilaisen X-Technologiesin valmistama Digital Composer. Kortin ääniipiirinä on Ensoniq ja kortti onkin paria ominaisuutta lukuunottamatta täsmälleen sama kuin Ensoniq Soundscape 2000.

Kortin konfigurointi hoituu jumppereilla ja selkeällä asennusohjelmalla, joka toimii kuitenkin vain Windowsin kautta. Positiivisena jälleen voidaan pitää sitä, ettei kortti tarvitse toimiakseen muistinvaraisia ajureita. Suoraa tukea peleissä on yllättävän paljon, koska kortti toimii yhteenso-

pivasti Ensoniqin kanssa.

Digiäänät toimivat testatuissa peleissä moitteetta. Itse asiassa kortin toisto on sen verran häiriötön, että digiäänät kuulostivat paikka paikoin paremmilta kuin Sound Blaster 16:lla. Musiikissa lievä diskanttisuus ja korostettu puhtaus pääsi jopa hieman häiritsemään. Soittimet erottuvat kyllä toisistaan erinomaisen selkeästi, mutta filis jäi liiankin siistiksi. Terävä sointi miellytti korvaa siitä huolimatta ja soittimet kautta linjan ovat testattujen korttien parhaasta päästä. Lisää elävyyttä sointiin saa ostamalla efektiprosessorin, joka on erillinen lisämoduuli.

Moitteeton Sound Blaster -yhteensopivuus, puhtaan kirkas sointi ja suhteellisen edullinen hinta yhdistettynä yllättävän laajaan suoraan tukeen tekevät Digital Composerista harvinaisen suositeltavan vaihtoehdon tässä porukassa.

Aztech Waverider 32+

Aztech on maailman suurimpia äänikorttien valmistajia, jonka kortit ovat kohtalaisen laadukkaan maineessa.

Testimikroon Waverideria asennettaessa rapistui laatumaine välittömästi. Ohjekirja on sekava, mutta onneksi asennusohjelma

on suoraviivaisen simppli. General MIDI -yhteensopivuus vaatii ikävästi muutaman kymmenen kilotavun ohjelmanpätjän muistiin ja testimikro kaatui iloisesti joka kerta kun yritti käynnistää pelin General MIDI -äänillä. Kaikkia mieleen tulevien muisti- ja konfigurointiyhdistelmien jälkeen ei auttanut muu kuin vaihtaa testiympäristöä.

Uudella laitteistolla Waverider toimi osassa peleistä. Larry 6, Colonization ja Master of Orion toimivat moitteetta, mutta edelleen Descent kaatui ja Doomissa toimivat vain musiikit.

Toimiessaan Waveriderin digiäänät olivat siedettävää luokkaa, tosin lievää ylimääräistä napsahdeta oli havaittavissa. Muista testin korteista poiketen Waverider toimii myös ongelmatta Sound Blaster Pro -yhteensopivasti. Säätelystä huolimatta digiäänät olivat turhan hiljaisia musiikkiin nähden.

Musiikki jätti epätasaisen vaikutelman. Kitaroiden, rumpujen ja sähköbasson kaltaiset rokkisoittimet soivat riittävän rankasti. Vastaavasti enemmän nyanseja vaativat akustiset ja klassiset soittimet kuulostivat ontoilta. Viuluissa, haitareissa, pianoissa ja puhaltimissa oli kaikissa enemmän tai vähemmän synteettinen

ääni.

Waverider 32+ on katraan edullisin, joten midiaänien epätasaisuuden voi osittain antaa anteeksi. Kortti on kuitenkin huonosti yhteensopiva ja epätasaisesti soiva.

Orchid Soundwave 32

Orchid kuuluu näytönohjaimista äänikorttien valmistajaksi siirtyneihin firmoihin. Pari aikaisempaa yritystä ei ole vakuuttanut yhteensopivuudellaan eikä äänenlaadullaan, eikä Soundwave tee poikkeusta.

Asennus tehdään muiden korttien tapaan sekä jumppereilla että ohjelmallisesti, mutta jälleen harmillisesti vain Windowsista. Toiminta ei vaadi muistinvaraisia ajureita. Soundwave on AWE32:n lisäksi ainoa kortti, jossa on vain yhden megatavun ROM-muisti ääninäytteille. Lisähintaa vastaan muistin voi laajentaa kahteen megatavuun.

Digitaaliset äänet ovat samaa tasoa kuin Sound Blaster 16:ssa. Paria yksittäistä poikkeusta lukuunottamatta ylimääräisiä häiriöitä ei kuulunut. Oletusarvoilla digiäänät ovat liian hiljaisella musiikkiin nähden.

Midiosasto olikin sitten todellinen korvien räjäköys. Doomin yleensä niin ryhdikäs rokkipol-

jento muuttui naurettavaksi tiluliluksi, jossa kitarat muistuttivat lähinnä jänisräikkää, rummut onnetonta läpsyttelyä ja urut epäviereisen kuuloista vingutusta. Colonizationin hiljaisempi akustinen musiikki kuulostaa liiankin ohuelta ja Descentin tanssibiitti on aivan liian heiveröinen. Yllättäen Larry 6:n musiikki kuulosti aivan siedettävältä.

Perusongelma Soundwaven musiikin toistossa tuntuu kuitenkin olevan eri soittimien epätasapaino. Jotkut soittimet soivat selvästi ja voimakkaasti, mutta samalla iso osa soittimista kuuluu vaimeasti ja ponnettomasti. Millään lailla miellyttäväksi kokemusta ei voi sanoa.

Soundwave on suhteellisen kallias kortti, joten huomattavasti laadukkaampaa jälkeä olisi odotanut. Kortti kyllä toimi varmasti testatuissa peleissä, mutta aika turhalta tuntuu maksaa äänestä, joka ei ole juurikaan parempaa kuin vanhojen korttien FM-piipitys.

Gravis Ultrasound MAX

Ultrasound kulkee omia polkujaan samalla kuin kaikki muut äänikortit ovat kuin samasta muotista valettuja. Yleensä tämän kaliberin kortit ovat yhtä kuin Sound Blaster -yhteensopiva

Äänikortti Valmistaja Näytekappale Puhelin Hinta (viitteellinen) Digitaalilähti Ääniäpiiri Näytteenottotaajuus MIDI Ääniäpiiri ROM RAM Soitinten lukumäärä Lyömäsoittimia Samanlaiset soittimet Polyfonia FM-syntetisaattori MPU-401 Efektit Vahvistin Yhteensopivuus General MIDI Sound Blaster Sound Blaster Pro Sound Blaster 16 Adlib CD-ROM-itännät Mitsumi Sony Panasonic / Matsushita SCSI IDE Ääniliitännät Linja-ulos Vahvistettu ulos Linja-sisään Mikrofoni MIDI Joystick-liitäntä	Sound Blaster AWE32 VE Creative Labs Toptronics Oy (921) 254 6666 1290,- SB-16 5 - 44,1 kHz stereo	Ultrasound Max Gravis Sanura Suomi Oy (90) 565 3600 1100,- ICS GF-1 11-48 kHz stereo	Tropez Turtle Beach PC-Superstore Oy (90) 477 4910 1495,- Crystal 4231 4- 48 kHz stereo	Soundscape Elite Ensoniq Hellas Piano Oy (90) 290 1021 1950,- Ensoniq OTTO 5,5-48 kHz stereo	Soundman Wave Logitech Toptronics Oy (921) 254 6666 1200,- Jazz 16 4- 44,1 kHz stereo	Digital Composer X-Technology Terton (90) 757 2828 1295,- Ensoniq OTTO 4-48 kHz stereo	Waverider 32+ Aztech Mikrolog Oy (90) 804 611 995,- Aztech 4-48 kHz/stereo	Soundwave 32 Orchid Mikrolog Oy (90) 804 611 1680,- Analog Devices DSP2115 4-44 kHz/stereo
Ääniäpiiri	EMU 8000	ICS GF-1	ICS WaveFront	Ensoniq OTTO	Yamaha OPL-4	Ensoniq OTTO	ICS Wavefront	Analog Devices DSP2115
ROM	1 Mt	-	2 Mt	2 Mt	2 Mt	2 Mt	2 Mt	1 Mt
RAM	512 kt	512 kt (max. 1 Mt)	0 kt (max 12 Mt)	-	-	-	-	-
Soitinten lukumäärä	197	128	128	185	128	128	128	128
Lyömäsoittimia	62	62	62	62	62	62	69	47
Samanlaiset soittimet	16	16	32	32	20	32	20	24
Polyfonia	32	32	32	32	44	32	24-32	32
FM-syntetisaattori	OPL-3	emuloitu OPL-2	OPL-3	emuloitu OPL-2	OPL-3	emuloitu OPL-2	OPL-3	emuloitu OPL-2
MPU-401	emuloitu	emuloitu	x	x	x	x	x	x
Efektit	Reverb, chorus, qsound	Focal Point	-	Reverb, chorus	-	optio (400 mk)	-	-
Vahvistin	4 W stereo	2 W stereo	4 W stereo	-	4 W stereo	-	4 W stereo	4 W stereo
Yhteensopivuus								
General MIDI	x	x	x	x	x	x	x	x
Sound Blaster	x	emuloitu	x	x	x	x	x	x
Sound Blaster Pro	x	-	x	-	-	-	x	-
Sound Blaster 16	x	-	-	-	-	-	-	-
Adlib	x	emuloitu	x	x	x	x	x	x
CD-ROM-itännät								
Mitsumi	-	x	-	x	-	x	x	x
Sony	-	x	-	x	-	x	x	-
Panasonic / Matsushita	-	x	-	x	-	x	x	-
SCSI	-	-	-	-	x	-	-	x
IDE	x	-	x (E-IDE)	x	-	x	x	-
Ääniliitännät								
Linja-ulos	x	x	x	x	x	x	x	x
Vahvistettu ulos	x	x	-	-	x	-	x	x
Linja-sisään	x	x	x	x	x	x	x	x
Mikrofoni	x	x	x	x	x	x	x	x
MIDI	optio	optio	optio	optio	optio	optio	optio	optio
Joystick-liitäntä	x	x	x	x	x	x	x	x

14 äänikorttia

digitaalisuus yhdistettynä wave-table-syntikkaan.

Gus Max poikkeaa kaikista sillä, ettei siinä ole erikseen digi- ja midiosastoa, vaan kaikki kanavat voivat toistaa joko digiääniä tai toimia midikanavina. Kaiken lisäksi General MIDI -soittimet eivät sijaitse kortin ROM-muistilla, vaan ne ladataan kiintolevyltä kortin RAM-muistille. Jos ääni ei miellytä ja jos osaa, voi soittimia muokata tai korvata ne kokonaan. Kortille muistia saa enimmillään yhden megatavun ja kiintolevyltä soittimet vievät kaikkiaan tilaa vajaa kuusi megatavua.

Poikkeavasta toteutuksesta on eniten hyötyä peleissä, jotka käyttävät mod-tyyppistä musiikkia. Koska kaikki kanavat voivat toistaa digiääniä ja koska kortti hoitaa itse äänien miksausken, ei prosessitehoa kulu ja äänentoisto ei kärsi.

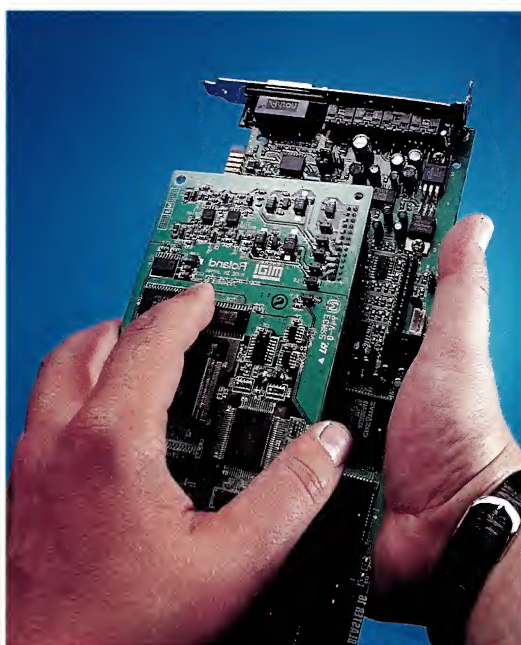
Perinteisemmin toteutetussa pelimusiikissa tuli aikaisemmin ongelmia, koska GUS ei ole kilpailijoistaan poiketen suoraan General MIDI- ja MPU-401-yhteensopiva. Pelkkä Sound Blaster -yhteensopivuus vaati soitaemulaattorin, kuten myös General MIDI -yhteensopivuus. Nykyään suuressa osassa peleistä on suora GUS-tuki, joten emulaattoreilla pelleily on jäänyt historiaan. Poikkeuksia edelleen on ja ne vanhat pelit, joihin ei päivitysten yhteydessä ole tullut tukea, voivat edelleen koitua ongelmallisiksi.

Perusasetusten virittäminen hoituu helposti ilman sen suurempaa ihmettelyä. Ohjekirja on riittävän seikkaperäinen, ja levykkeellä on lisäksi 29-sivuisen tekstitiedosto, jossa on viimeisimmät ohjeet.

GUS MAX yllätti positiivisesti. Vaikka se ei yllä parhaiden korttien äänenlaatuun, soittimet ovat tasaisen hyviä. Doom-musiikista puuttui hieman puhtia ja yksittäisissä akustisissa soittimissa oli turhan onnto sointi. Yhdessä soittimet kuitenkin sijoittuivat testattujen korttien keskitason paremmalle puolelle. Digitaaliäännet toimivat mallikkaasti, Doomissa tuntui jopa olevan puhtaammat ja voimakkaammat efektit kuin Sound Blasterilla. Muidenkin efektiprosessua uupuvien korttien tapaan musiikkia vaivasi tietty kylmä kliinisyys.

Tytärkortti asennetaan äänikortin kylkeen riviliittimellä ja lukitaan ruuveilla tai muovitapeilla. Kokonaisuus vie yhdessä vain yhden korttipaikan, tosin yhdistelmä on niin paksu, että kannattaa varoa viereisiä kortteja.

© Väänänen



Gus Max on omalla tavallaan ryhmän ehdottomasti monipuolisin ja laajennettavin äänikortti. Hintaan ovat päivitysten metsästys ja emulaattoreiden virittely niissä peleissä, joissa ei ole GUS-tukea. GUS Max ei välttämättä sovellu ensimmäiseksi äänikortiksi, mutta hieman kokeilemman ja osaaavamman käyttäjän käsissä Maxin saa tekemään temppuja, joihin muut kortit eivät vielä pysty.

Turtle Beach Tropez

Tropez kuulostaa periaatteessa mielenkiintoiselta kortilta. Siinä on kaikki mitä tunnetummassa AWE32:ssa: laajennettava RAM-muisti omia soittimia varten, efektiprosessori elävöittämissä musiikkia ja kuulemma hyvin toimiva Sound Blaster -yhteensopivuus.

Säili, ettemme päässeet ottamaan asiasta selvää. Asensimme Tropezin useampaan erilaiseen testikokoonpanoon, mutta yhdessäkään se ei suostunut toimimaan kunnolla. Liekö sitten sekavien asetusohjelmien, käyttöohjeiden ja mukana tulleen tekstitiedoston ristiriitaisuutta vai yksinkertaisesti testaajan kädettömyyttä, mutta sinnikkäistä yritystyksistä huolimatta kortti pysyi myykinä.

Palaamme asiaan, jos olemme Tropezin suhteen viisaampia myöhemmin.

Laajennuskortit

Roland Sound Canvas SCD-10

Rolandia voidaan hyvällä syyllä pitää äänikorttien vanhana aatelisena. Kun muut valmistajat vielä tekivät ensimmäisiä vaatimattomia korttejaan, oli Rolandilla jo muusikoille kelpaavia PC-kortteja, joiden äänenlaatu ei kalpenisi monien nykyistenkään wavetable-korttien rinnalla. Vielä kauemmin Roland on tunnettu perinteisten syntetisaattoreiden valmistajana. Ainoastaan kovat hinnat ovat pitäneet Rolandin suosion kotikoneissa pienenä.

SCD-10 on Waveblaster-yhteensopivaan liittimeen asennettava tytärkortti, joka vie "emona" toimivan äänikortin kanssa yhdessä vain yhden korttipaikan. Asennus ei voisi olla yksinkertaisempi: kortti liitetään kiinni ja lukitaan parilla muoviliittimellä. Asennusohjelmia ei tarvita, vaan fyysisen asennuksen jälkeen kortti

toimii suoraan pelien kanssa General MIDI -yhteensopivasti. Mukana tulee muutama apuohjelma Windowsille ja nippu midikappaleita.

Peleissä SCD-10 kuulostaa täydellisen tasapainoiselta, sointivalikoima on ehkä tasapainoisin testatuista korteista. Musiikki soi hillityn laadukkaasti, lähes kaikki soittimet kuulostavat miellyttäviltä, tosin eivät välttämättä aina niin hyviltä kuin muutaman muun kortin parhaat yksittäiset soittimet. Sointi ei ole yliterävä eikä liikaa efekteillä korostettu.

Rolandin tasainen laatu on persoonatonta ja yllätyksetöntä, mutta miellyttää useimpia korvia. Rolandin etuna on se, että useimpien pelien musiikit testataan ainakin sillä. Muut kortit saattavat soida hienosti, mutta eivät välttämättä samalla tavalla kuin pelintekijät ovat tarkoittaneet. Kilpailijoihin nähden rasvainen hinta mietityttää: ei Roland enää niin paljon parempi ole.

Wave Blaster II

Muiden tytärkorttien tapaan Wave Blaster II:n asennus on tavattoman helppoa: kortti kiinni ja menoksi. Ohjekirja on Creativelle tyyppillisesti helppolukuinen. Kaikki tärkein eli efektit ja niiden voimakkuudet voidaan valita Dossista. Useimmissa muissa korteissa sama onnistuu vain Windowsista, jolloin pelaajat joutuvat tyytymään oletusarvoihin.

AWE32:n tekniikka on siirtynyt hieman muuteltuna lisäkortille ja Wave Blaster II ansaitsee pitkälle saman kritiikin kuin AWE32. Äännet ovat kyllä erittäin puhtaat, mutta harvinaisen lepusut. Rummusta ja bassoista puuttuu täysin potku ja ne kuulostavat lähinnä elämäänsä kylästyneiden ravintolamusiikoiden sunnuntailäpsettelyltä. Klassisessa musiikissa voimaton siisteys toimii, mutta missä tahansa vähänkään energisemmässä musiikissa Waveblasterin ääni on

Sovellustesti.

	AWE32	GUS Max	TB Tropez	Soundscape Elite	Soundman Wave	Digital Composer	Waverider 32+	Soundwave 32	Wave Blaster II	GUS ACE	Roland SCD-10	TB Rio	Topwave 32	Power Wave 32
Doom (1.9)	ok	ok	-	ok	ok	D	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Descent (1.4a)	ok	ok	-	ok	D	ok	-	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Colonization (1.2)	ok	ok	-	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Larry 8	ok	ok	-	ok	ok	ok	K	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Master of Orion (1.3)	ok	ok	-	-	ok	ok	M	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok

K Peli kaatuilee
D Ongelmia digiääniä
M Ongelmia musiikissa
- Ei toimi lainkaan

pettymys, esimerkiksi Doom ja Descentit musiikit kärsivät ponnettomuudesta. Colonizationin akustinen helinä kuulostaa vielä siedettävältä.

Parempaakin saa samalla rahalla.

Topwave 32

X-Technologyn tytärkortti yrittää ottaa kahden bitin mittaisen etumatkan kilpailijoihinsa. Topwaven ROM-muistilla olevat soittimet on digitoitu 18-bittisinä, kun lähes kaikissa muissa korteissa vastaavat ovat 16-bittisiä. Topwave pitää sisällään Korg Ai2 -äänipiirin, joka löytyy myös Korgin ammattikäyttöön tarkoitetuista syntetisaattoreista.

Asennus on jälleen helppo nakki. Dos-ohjelmia ei ole, mutta kortti toimii muiden tytärkorttien mukaisesti suoraan General MIDI -yhteensopivasti. Ainoa mutka asennuksessa on mahdollisuus ohjata ääni joko emona toimivan äänikortin kautta tai vaihtoehtoisesti Topwaven oman liitännän kautta. Jälkimmäisen kautta ääni on hieman puhtaampi ja säilyttää dynamiikan paremmin.

Ohjekirja on ikävän minimaalinen, keskittyen lähinnä MIDIn esittelyyn ja soitinvalikoihin, eikä kerro itse kortista juuri mitään.

Topwave antaa itsestään laadukkaan vaikutelman. Soittimisessa on enemmän persoonallisuutta ja elävyyttä kuin Rolandissa, silti ne kuulostavat aidoilta soittimilta. Laatuun nähden Topwave on harvinaisen edullinen.

Turtle Beach Rio

Turtle Beach Rion asennus ei ole aivan yhtä suoraviivainen kuin muissa tytärkorteissa: ohjelmat voi asentaa vain Windowsista, mikä ei kaikkia pelaajia naurata. Periaatteessa kortti toimii ilman asennusohjelmia, joten aivan puolaan ei ilman Windowsia tarvitse jäädä. Musiikin tekijöille Riissa on mahdollisuus lisätä RAM-muistia omia soittimia varten.

Heti ensikuuntelussa päälle hyökkää todella voimakas efekti-matto. Ääni on ylitsepuuruvan täyteläinen, jopa niin että soittimet kuulostavat välillä yhtenäiseltä puurolta. Descentin musiikkiin bassovoittoiseksi paisutettu sointi sopii hyvin, mutta vastavasti Colonizationin herkempien kappaleiden vivahteet hukkuivat paksuksi äänivalliksi. Liioitellut efektit saa kyllä pois päältä, mut-

Äänikortti	Wave Blaster II	Ultrasound ACE	SGD-10	Rio	Topwave 32	Power Wave 32
Valmistaja	Creative Labs	Gravis	Roland	Turtle Beach	X-Technology	X-Technology
Näytekappale	Toptronic Oy	Sanura Suomi Oy	Fazer Musiikki	PC-Superstore	Terton	Terton
Puhelin	(921) 254 6666	(90) 565 3600	(90) 660 473	(90) 477 4910	(90) 757 2828	(90) 757 2828
Hinta (viitteellinen)	n. 1200,-	750,-	1950,-	995,-	1095,-	1195,-
Äänipiiri	EMU8000	ICS GF-1	Roland	ICS Wavefront	Korg Ai2	Crystal
ROM	2 Mt	-	4 Mt	4 Mt	4 Mt	4 Mt
RAM	-	512 Kt (max 1 Mt)	-	Laajennettavissa 4 Mt	-	-
Soitinten lukumäärä	128	128	128	128	128	355
Samanaikaiset soittimet	16	16	16	32	32	32
Polyfonia	32	32	28	32	32	32
Lyömäsoittimia	62	62	62	62	62	62
Efektit	Reverb, chorus, qsound	-	Reverb, chorus	Reverb, chorus	Reverb, chorus	Reverb, chorus
Yhteensopivuus						
General MIDI	x	x	x	x	x	x
Roland GS	x	-	-	-	-	x
Liitännät						
Linja ulos	-	x	x	-	x	x
Linja sisään	-	x	x	-	-	x
Vahvistettu ulos	-	-	-	-	-	x
Joystick-liitäntä	-	x	-	-	-	-

Laajennuskortit.

ta vain Windowsista.

Pullamainen, paksu ääni on aluksi vaikuttava ja varmaan monia miellyttääkin, etenkin teknon tyyppisessä musiikissa. Minä jään kaipaamaan paremmin toisistaan erottuvia soittimia, jotka sinänsä ovat kyllä laadukkaita. Sääli että oletusarvoilla ne hukkuivat liian rajuun efekti-ryöpytykseen.

Power Wave 32

X-Technologyn Power Wave 32 on itsenäinen, tavalliseen emolevyn korttipaikkaan liitettävä laajennuskortti, joka ominaisuuksiltaan vastaa tytärkortteja. Liittäminen onnistuu mihin tahansa äänikorttiin ulkoisilla johdoilla. Power Waven äänen ulostulo liitetään toisen kortin sisääntuloon tai päinvastoin ja molempien korttien yhteinen ääni kytketään tuttuun tapaan kaiuttimiin tai vahvistimeen.

Päivittämällä paremmaksi

Jos ei halua luopua hyvin toimivasta äänikortistaan, voi sen päivittää nykyaikaisemmaksi laajennuskortilla. Laajennuskorttien ideana on lisätä ajanmukainen musiikin toisto, mutta samalla säilyttää vanhan kortin ominaisuudet ja yhteensopivuus. Parhaimmillaan tällä konstillä säästyy paljon aikaa, vaivaa ja rahaa.

Laajennuskortit voidaan jakaa kahteen ryhmään: lisäkortteihin ja tytärkortteihin. Lisäkortit ovat itsenäisiä ja ne vaativat oman korttipaikkansa koneen sisältä. Vanhaan korttiin ne liitetään johdoilla, jolloin toisesta kortista syötetään ääni toisen kortin sisääntuloliitäntään. Näin yhdistetty ääni liitetään joko kaiuttimiin tai vahvistimeen.

Tytärkortti vaatii vanhalta kortilta Sound Blasterin patenttoiman Waveblaster-liitännän. Monissa äänikorteissa se on jo valmiina, mutta käytännössä täysin yhteensopiva liitäntä on vain Sound Blaster 16-sarjan korteissa, Value- ja Value Edition -malleja lukuunottamatta.

Korttien yhdistelmä vie vain yhden korttipaikan. Tytärkortti ei myöskään vaadi ylimääräisiä johtoja, vaan ääni kulkee yhteistä Waveblaster-liitäntää pitkin.

Asennus hoituu parilla jump-perilla, eikä ohjelmallista konfigurointia tarvita. Tytärkorttien tapaan Power Wave on suoraan General MIDI -yhteensopiva ilman ajureita. Efektien ja äänen voimakkuuden sekä yhteensopivuuden voi valita pelaajan kannalta mukavasti Dos-ohjelmalla. Pelaajalle turhana mutta musiikolle tärkeänä lisänä kortin ROM-muistilla on huomattavasti enemmän soittimia kuin pelkkä General MIDI -valikoima.

Peleissä Power Wave soi jyrkästi ryydikkäiden rumpusoundien takia. Napakka piano, rummut ja bassot sopivat hyvin rokahtavampaan rytmistelyyn. Doom ja Descent soivat todella munakkaasti. Akustiset ja klassinen kuulostaa kohtuullisen hyvältä, joskaan ei niin pehmeän soljuvalta kuin Rolandilla tai Topwavella. Yksittäiset soittimet eivät ole aivan huipputasoa, mutta kokonaisuus kuulostaa silti hyvältä.

vältä.

Tavalliseen korttipaikkaan sopivissa korteissa ei ole paljon valinnan varaa. Onneksi Power Wave on sen verran perushyvä ja yhteensopiva, ettei sitä ole vaikea suositella. Itsenäisessä kortissa on sekä hyvä puoli, ettei se ole sidottu waveblaster-liitäntään ja sen voi säilyttää koneessa vaikka toinen äänikortti vaihtuisi.

Gravis Ultrasound Ace

GUS Ace on siitä mielenkiintoinen laajennuskortti, että se itse asiassa korvaa vanhan äänikortin kokonaan, vaikka toimiikin useimpien rinnalla moitteetta. Idea on säilyttää yhteensopivuus vanhan kortin avulla ja lisätä siihen Ultrasoundin ominaisuudet. Muista laajennuskorteista poiketen Ace pystyy myös toistamaan digitaalisia ääniä ja niitä voi itse digitoida.

Käytännössä Ace on tavallinen Gravis Ultrasound, mutta ilman CD-ROM-liitäntää ja vain linjasisään- ja linja-ulos-liitännöillä varustettuna. Kytkeminen toiseen äänikorttiin tapahtuu ulkoisilla johdoilla. Asennus ei ole aivan yhtä helppo kuin muilla lisäkorteilla, koska osoitteita ja keskeytyksiä on hieman enemmän ja ne pitää asentaa sekä jumbpereilla että ohjelmallisesti.

Aceen sopivat täsmälleen samat risut ja ruusut kuin tavalliseen Gusiin ja Gus Maxiin. Suoraa tukea on näille nykyään kunioitettavan paljon, mutta vanhempien pelien kanssa voi edessä olla päivitys- ja emulaattorirumba. Silloin kun peliä tuetaan ja etenkin niissä peleissä, joissa on mod-tyyppistä musiikkia, Ace loistaa.

MAAILMAN AINOA 64



JAGUAR™

64-bittinen keskusyksikkö ja CD-asema.
CD-asema myynnissä elo-syyskuun vaihteessa
vain parhaissa Jaguar-liikkeissä!



ULTRA VORTEX



ALIEN VS. PREDATOR



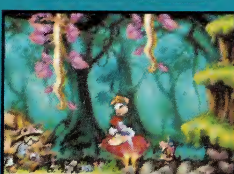
CREATURE SHOCK



BRETT HULL HOCKEY CD



DEMOLITION MAN



RAYMAN

JO MYYNNISSÄ: ROM-KASETIT:

- Alien vs. Predator •
- Doom • Kasumi Ninja •
- Checkered Flag • Cyber Morph • Hover Strike •
- Iron Soldier • Tempest 2000 • Val d' Isere skiing •
- Wolfenstein 3 D • Bubsy The Bobcat • Raiden •
- Dragon (Bruce Lee) •
- ZOOL 2 • Dino Dudes •
- Crescent Galaxy •
- Syndicate • Sensible Soccer • Theme Park •
- Pinball Fantasies •
- Troy Aikman Football •

TULOSSA:

JAGUAR™

**VIRTUAALIKYPÄRÄ
JOULUKSI!**

ALLE 3000 mk:n HINTAAN!

TULOSSA:

JAGUAR™

**UUSI LISÄJOIKKARI
SYYSKUUSSA!**

TULOSSA:

(elo-syyskuu '95)

ROM-KASETIT:

- Arena Football •
- Brett Hull Hockey •
- Sky Hammer •
- Ultra Vortex •
- White men can't jump (koripallo) •
- Barkley Basketball •
- Ruiner Pinball •
- Space wars 2000 •
- Super Burnout (prätkä) •
- Demolition Man •

CD-PELIT:

- Baldies • Battle Morph •
- Blue Lightning •
- Highlander • MYST •
- Hover Strike •
- Robinson's Requiem •
- Soul Star • Flip Out •

**RUNSAASTI LISÄÄ
PELEJÄ TULOSSA
VUODEN LOPPUUN
MENNESSÄ!**



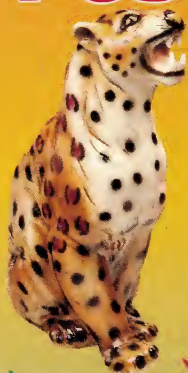
Virallinen maahantuoja:
OY ION FINLAND
Ruosilantie 14 B • 00390 Helsinki
Puhelin 90-5471 344
Telefax 90-5471 332

Jälleenmyynti:
Musta Pörssi-, Expert- ja
Info-liikkeet sekä hyvin
varustetut peliliikkeet
kautta maan.

-BITTINEN PELIKONE!

VIRALLISET PAL-VERSIONT NYT MYÖS POSTIMYYNNISTÄ!

12 kk TAKUU
koneille!
3 kk TAKUU
peleille!



JAGUAR- PAKETTI

Sis. postikulut!

1.695,-

JAGUAR- CD-ASEMA

Sis. Blue Lightning
taistelulentopelin,
Vid Grid pelattavan
musiikkivideoos-
teen ja Tempest 2000-
musiikki-CD-levyn.
Sis. postikulut!

1.495,-



Lisäohjain **299,-**
Scart-johto **199,-**
Jag-Link kaapeli **265,-**
(Mm. Doom'n kaksinpeluuseen)
Team Tap 4 **199,-**
-Neljän pelaajan joikkariliitinmoduuli

Lightning, Vid Grid ja
Tempest 2000 - Sound Track!
Baldies **595,-**
Battle Morph **595,-**
Blue Lightning **495,-**
Highlander I **595,-**
(Tulossa myös jatko-osat)
Hover Strike **595,-**
MYST **695,-**
Robinson's Requiem **595,-**
Soul Star **495,-**

ROM-KASETIT:

Alien vs. Predator	695,-	Pinball Fantasies	495,-
Doom	695,-	Sensible Soccer	595,-
Kasumi Ninja	695,-	Double Dragon	595,-
Hover Strike	595,-	Troy Aikman Football	695,-
Iron Soldier	595,-	Bubsy The Bobcat	399,-
Tempest 2000	595,-	Dragon (Bruce Lee)	595,-
Val d' Isere Skiing	595,-	ZOOL 2	495,-
Wolfenstein 3D	595,-	Crescent Galaxy	399,-
Theme Park	595,-	Evolution Dino Dudes	299,-
Syndicate	595,-	Raiden	299,-

CD-PELEJÄ:

(elo-syyskuu)

CD:n mukana 3 peliä: Blue

Triosoft pidättää oikeuden hintamuutoksiin.

TRIOSOFT

POSTIMYYNTI arkisin 9-20, la 9-15

Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere. Liikkeet:
Puutarhakatu 12, 33210 Tampere • Kultarikontie 1,
01300 Vantaa, puh. 90-835 566, fax 90-835 840

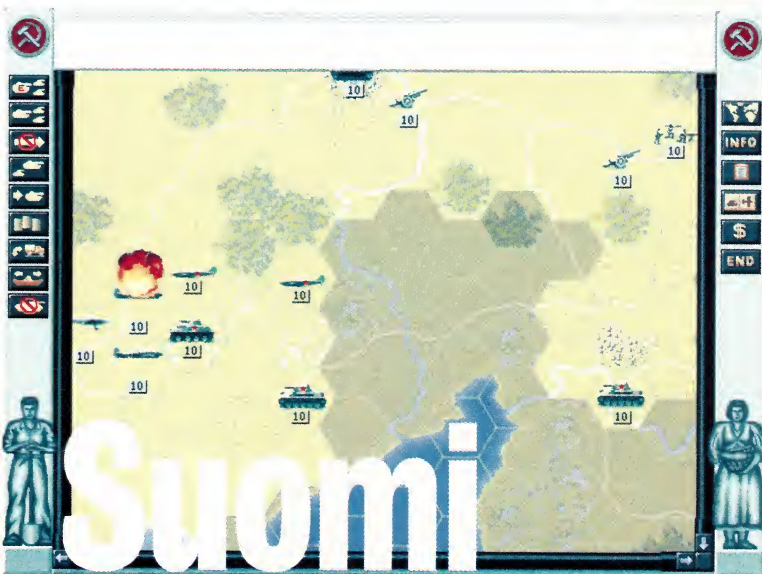


SOITA JA TILAA
931-2130 292

(normaalin puhelun hinnalla)

fax 931-2130 538

Koonnut
Tuija Lindén



Suomi harjoittelumaalina

SSI:n huippuosittu Panzer General saa jatkoa nimeltä Allied General, luonnollisesti liittoutuneiden näkökulmasta. Mielenkiintoista meidän kannaltamme on se, että Allied Generalin harjoitusskenaarioissa muun muassa vallataan Suomi.

Täytyy varmaan valistaa SSI:tä siitä, että yksi Suomen silloisen armeijan yksikkö vastasi kymmentä Neuvosto-yksikköä.

Kolmannen kerran sama pelirunko kelpaa vielä Fantasy Generaliin, jossa Panzerit korvataan keijuilla ja örkeillä.

Lisää ajelua

Formula One Grand Prix kakkosen (jenkeissä World Circuit kakkosen) lisäksi Micro-Proselta kannattaa odotella Virtual Karts -romppua.

Virtual Karts tarjoaa "virtuaalinäytön" eli katsoa voi joka suuntaan, autoa voi viritellä ja ajelustaan nauttia nauhoitettuna heti kisan jälkeen. Lisäksi tarjolla on tietysti verkkopeli.

Virtual Karts ilmestyy loka-kuussa vain PC-rompulle.



Palkkasoturitankki

Da Wardenz on palkkasoturijoukkio, joka taistelee terrorismia, korruptiota ja epäoikeudenmukaisuutta vastaan. Apuna on M-13 Predator -taistelutankki. Vuosi on 1997 ja koko maailmassa raivoavat sisällissodat.

Coren Shellshock pistää pelaajan palkkasoturiksi muitten sotureitten joukkoon ja lupaa toimintaa, pelattavuutta ja strategiaa vanhan Atari-pelin Battlezonen tapaan. Atarista poiketen luvassa on kuitenkin huippunopeaa kolmiulotteista grafiikkaa nykytavan mukaan Silicon Graphicsilla tehtynä. Mukana on tietysti myös monen pelaajan mahdollisuus.

Shellshock ilmestyy lokakuussa PC-rompulle Core Designilta.

Aztechin romput Toppuralle

Aztech on tuomassa markkinoille uutta romppukoelmasarjaa, jonka edustajana Suomessa toimii Toptronic Oy. Publisher's Pick BLUE 10-Pack on ensimmäinen noin neljänneksivuosittain täydentyvästä sarjasta (seuraava on GREEN) ja se sisältää seitsemän Dos- ja kolme

Windows-ohjelmaa. Mukana ovat esimerkiksi Dune II, Grand Master Chess, The Internet For Everyone, Fighter Wing, Wayne's World ja kiinalaista kokkausta koko perheelle. Kokoelma maksaa 299 markkaa.

Lisätietoja Toptronic Oy, puh. (921) 2734 000.

Windows 95 ilmestyi

Odotettu Windows 95 julkaistiin elokuun lopussa, kaupoissa sen pitäisi olla tämän lehden ilmestymisen aikoihin. Windows 95 korvaa Microsoftin käyttöjärjestelmänä Dosin ja Windowsin.

Merkittävin uudistus edelliseen kotikäyttöön tarkoitettuun Windowsiin on tuki myös viihdeohjelmille, mikä onkin ollut yksi Windows 95:n kehittämisen pääohjenuorista.

Pelitukea edustavat parhaimmillaan sisäänrakennettu Video for Windows (AVI), autorun (ohjelma asennetaan ja käynnistetään automaattisesti kun romppu heitetään asemaan) ja huomattavasti parantuneet näytönkäsitteilyrutiinit (OpenGL ja WinG). Viime hetkessä mukaan tuli suora systeemitason tuki maksimissaan neljälle yhtä aikaa koneessa kiinni olevalle peliohjaimelle. Ilotikuista tuetaan suoraan laattaohjaimia, Flightstickia, Virtul Pilotia, muutamaa Gravista ja Thrustmasteria.

Monet pelitalot ovat ilmoittaneet siirtyvänsä Windows 95:n tukemiseen, esimerkiksi Activisionin kaikki tulevat pelit ovat Win95-pelejä. Samoin muun muassa Mindscape ja Sierra ovat julkisesti ilmoittaneet siirtyvänsä tukemaan uutta Windowsia.

Windows 95 asentuu vanhan Dosin ja Windowsin päälle, mutta se osaa ajaa myös Dos-ohjelmia. Pikatestin peleistä vain Pinball Mania ja Psycho Pinball kieltäytyivät toimimasta Windows 95:n Dos-prompteista ja vastaan ei tullut yhtään peliä, joka olisi kieltäytynyt toimimasta Dosiin buutatessa.

Windows 95 tuntuu mukavammalta, tehokkaammalta ja yhteensopivammalta kuin vanha Dos + Windows -yhdistelmä. Mikään taivaan lahja maan kansoille se ei ole, mutta pätevä ja kelvollinen käyttöjärjestelmä kuitenkin.

Ossi Mäntylähti



Tämä tarkoittaa SOTAA!

■ This Means War! on MicroProsen futuristinen tankkitaistelu, jossa pelaaja tankkinsa lisäksi kontrolloi myös kaupunkia. Viruksen saastutettua maailman koko tietoverkoston ihmiskunnan pitää rakentaa yhteiskunta uudestaan Mad Maxin tyylisessä maailmassa. Raaka-aineita on vähän ja nekin vähät ovat keskittyneet tietyille alueille, joista eri ryhmien johtajat käyvät veristä taistelua. This Means War! -pelissä on ripaus Transport Tycoonia ja SimCityä, mutta pelaaja yrittää palauttaa maailman loiston skenaario kerrallaan. Taistelut vaikeutuvat kerta kerralta. Reaaliaikaista peliä voi pelata joko verkossa tai modeemilla kaksinpelinä. This Means War! ilmestyy heinäkuussa vain PC-rompulle.

Se parempi TANKKIPELI?

■ Jos kerran MicroProsen odotettu Across The Rhine ei ole ihan sellainen tankkipeli, jota kuolattiin, voimme siirtyä odottelemaan itsensä Gary Grigsbyn tekemään tankkipeliä nimeltä Steel Panthers. Peliä ei ole tarkoitettu vasemmalla kädellä pelattavaksi, sillä sen pääkohderyhmänä ovat herrat iältään 26–45 vuotta, alle 19-vuotiaille sitä ei suositella ollenkaan. Pelaaja pääsee sotimaan tankkila tankkeja vastaan toisen maailmansodan tuoksinassa. Johdettavana on porukkaa aina joukkueesta (patloon) kokonaiseen pataljoonaan (batalion) läpi Euroopan ja Tyynenmeren joko Akselivaltojen tai Liittoutuneiden edustajana.

Sen lisäksi, että sodan voi sotia kokonaisuudessaan läpi, voi valita jonkun tietyn päivämäärän vuosilta 1939–45 ja tietokone iskee pelaajan keskelle historiallisesti oikeaa taistelua. Väliani-maatioina nähdään autenttista sodanaikaista kuvaa ja tankkien inventaariota tarkastellaan oikeiden valokuvien kautta. Jos entisissä taisteluissa ei ole tarpeeksi ytyä, voi omia tehdä skenaarioeditorilla. Käytettävänä ovat toisen maailmansodan aikaiset tankit, jalkaväki, ratsuväki ja moottoripyörät, muutamia mainitakseni. Steel Panthers on ilmestymässä syksyn aikana SSI:ltä, joka nykyisin kuuluu Mindscapelle.



Aku Ankan Taskarit 25 vuotta

■ Samalla kun Pluto viettää 65-vuotissynttäreitään, juhlietaan myös Aku Ankan taskukirjojen 25-vuotispäivää. Ensimmäinen Taskari ilmestyi elokuussa 1970. Taskukirjojen suosiosta kertoo esimerkiksi se, että parhaimmillaan yhtä taskukirjan numeroa on painettu reilut 200 000 kappaletta. Kirjojen yhteispainosmäärä on miltei 20 miljoonaa. Tällä hetkellä taskukirjoja on ilmestynyt 186, minkä lisäksi vielä muutama erikoisnumero. Siuvu ja on kertynyt liki 50 000. Aku Ankaa ja sen taskukirjoja kustantaa Helsinki Media Company Oy.

Uusi 'net-liittymä

■ Netti Finland Oy on heinäkuussa toimintansa aloittanut turkulainen yritys, jonka myy Internet-yhteyksiä ja opastaa ja neuvoo verkon käytössä. Ostamalla Nettiliittymän saa käyttöönsä kaikki Internetin palvelut, esimerkiksi www:n, sähköpostin ja uutiskanavat. Nettiliittymä maksaa 139 markkaa kuussa ja sisältää 20 tuntia käyttöaikaa. Lisätietoja Petri Rehnberg, Netti Finland Oy, puh. (921) 469 1095.



■ 21st Century Entertainment on lopultakin löytänyt muutakin julkaistavaa kuin flippereitä. Eipä silti, fliperit ovat ihan hyviä, ja niitä on paljon. Uusin on nimeltään Pinball World: 19 kenttää, alipelejä, ilmestyy PC-rompulla lokakuussa. Seikkailullaan Synnergist 21st Century hyppää scfin puolelle. Pelaaja on jäljittämässä murhaajaa Uuden Arhusin kaupungissa vuonna 2010 (Arhus? Ruotsalainen pelikö?). Olet Tim Machin, lehtimies, jonka ystävä on kuollut salaperäisesti ja jota vainoavat pimeät muistot ja painajaiset. Tim yrittää selvittää, mikä on vialla Uudessa Arhusissa. Synnergist ilmestyy lokakuussa PC-rompulla.





Sinäkö Suomen Mestari?

Lehden ilmestyessä on juuri kisailtu alkukilpailuissa Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruudesta ympäri Suomen. Mukana kilpailussa oli 20 paikkakuntaa, joista valitettavasti Sata-Info Porista unohtui mainita viime lehden kilpailukutsussa. Pelit-BBS:n käyttäjät ovat kuitenkin saaneet tiedon heti virheen huomattuamme.

Ensi lehdessä kerromme, ketkä olivatkaan paikkakuntien parhaat pelaajat ja pääsevät loppukilpailuun marraskuun Kotimikro-messuille Helsinkiin kisaamaan pääpalkinnoista: IBM Aptiva Multimedia-mikrosta ja kahden hengen Lontoon-matkasta.

Mukana menossa ovat Virgin Interactive Entertainment, Toptronic Oy, IBM, Info, MikroDirektori ja Skandinavien Liikemessut.

Uuden maailman UUSI VALLOITUS

Nyt on Interplayn vuoro lähteä valloittamaan Uutta maailmaa pelillään Conquest of the New World. Pelistä vastaavat Castles ykkösen ja kakkosen tekijät.

Pelaaja voi edustaa joko Englantia, Ranskaa, Espanjaa tai Belgiaa, ja tarkoituksena on maanvalloittamisen lisäksi pitää raken-

taminen, politiikka ja sotatoimet tasapainossa.

Ja kuten kaikkiin itseään kunioittaviin peleihin tätä nykyä kuuluu, Conquest of the New Worldia voi pelata kimpassa joko modeemille tai e-mailin kautta. Peli ilmestyy PC-rompulle ennen vuoden loppua.

Psygnosis häviää

Jo 10 vuotta pelimaailmassa vaikuttanut Psygnosis häviää. Sony osti Psygnosisin vuonna 1993 ja on nyt päässyt sulauttamisensa loppuun.

Sonyyn muodostetaan osa nimeltä Sony Interactive Europe (SIE), jolla ei ole tekemistä PlayStationin laitepuolen kanssa

lainkaan. SIE jakaantuu kahteen osaan eli Sony Interactive Studioihin ja Sony Interactive PC Softwareen. Studios tekee pelejä kaikille formaateille, kun taas PC Software keskittyy arvatkaa mihiin. Psygnosis jatkaa siis Sony Interactive PC Softwarena.

Saku Koivu PURKKA- mannekiiniksi

massa Xylitol-Jenkkiä.

Maailman ensimmäinen ksyli-
tolipurukumi Xylitol-Jenkki tuli
markkinoille tasan 20 vuotta sit-
ten. Yhteistyö Saku Koivun kans-
sa tulee näkymään muun muassa
kouluissa, onhan ksyli-
tolipurukumi tärkeä osa ennaltaehkäise-
vää hampaidenhoitoa.

Suomen lisäksi Leaf vie ksyli-
tolipurkkaa muihin Pohjoismaihin,
Hollantiin, Yhdysvaltoihin ja Ve-
näjälle. Leaf on tänä vuonna
noussut Suomen suurimmaksi
makeisvalmistajaksi Fazerin ohi.

Maailman mestari Saku
Koivu on solminut yhteis-
työsopimuksen Leafin kanssa, jo-
ka tulee olemaan Sakun ainoa
yritysyhteistyökumppani. Suo-
messä Saku nähdään mainosta-

Uusi korttipeli

Magic The Gatheringin suunnittelijalta Wizards of the Coastilta on tulossa uusi roolipeli nimeltä Everway. Peli on yrityksen Alter Ego Design Groupin suunnittelema ja perustuu erilaisiin kortteihin.

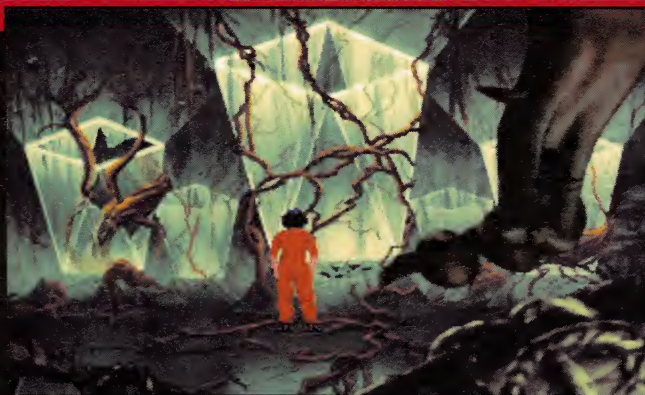
Everwayn seikkailut tapahtuvat legendojen ja satujen maailmassa. Pohjana ovat image-kortit, joilla pelaajat luovat hahmonsia ja pelinjohtajat seikkailun, ja Fortune Deck -kortit toimivat nopan tapaan. Everwayn aloituspakkaus sisältää yli 90 image-korttia, 36 Fortune Deck -korttia, ohjevihkot ja 12 valmista sankaria.

Täällä Euroopassakin pelin olisi pitänyt tulla myyntiin kesän aikana.

Varokaa!

Jostain syystä viime aikoina on yleistynyt kiusanteko, jossa kirjoitetaan, että vastaanottaja on voittanut jonkun lehden järjestämässä salaisissa arpajaisissa huikean palkinnon. Jos et tiedä osallistuneesi mihinkään arpajaisiin, ota yhteyttä kyseisen lehden toimitukseen varmistaaksesi asian.

Tämänlaatuinen petkuttaminen voi johtaa poliisitutkimuksiin, mikä kiusantekoa harrastaville ihan vain tiedoksi.



LucasArtsin seikkailu The Dig kaivautuu kohta tietoisuuteemme.



Mindsapen Su-27 Flanker lennähtää näytölle.



Komenna ihmisiä & Valloita örkkien maat Warcraft kakkosessa.



Kybermaagin herääminen

■ Originin sci-fi-seikkailu *CyberMage: Darklight Awakening* sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen, jolloin maan viimeisistä resursseista taistelevat yhtiöt ovat jäämässä uuden teknologian keksineen yrityksen jalkoihin. Pelaaja sekaantuu tahtomattaan asiaan pelastettuaan erään teloitusta odottavan yritysjohdajan. Palkinnoksi hän saa *Darklight*-nimisen jalokiven, josta saa uskomattomia supersankarivoimia.

CyberMagessa pelaaja pääsee

tutkimaan niin maanalaisia laboratorioita kuin korkeuksiin kohoavia pilvenpiirtäjiä matkallaan pelastamaan maailmaa. Kuvakulma on first-person eli pelaajan silmin nähty, ja perspektiiviä voi vaihdella.

Samaan aikaan pelin kanssa lanseerataan myös samanniminen sarjakuva, jota kustantaa **Eden Matrix Press**.

CyberMage: Darklight Awakening ilmestyy Electronic Artsin kautta Originin tuntien myöhässä. Vain PC-romppu.

Kuka tekee hirveimmän hirviön?

■ Avaruusmatkailijat ovat lopultakin saavuttaneet galaksimme kaukaisen nurkkauksen. Rauhaa rakastavia kun ovat, he kauhistuvat maapallollamme vuosituhsia jatkunutta ja yhä jatkuvaa sotaa. Nyt mukana on enää neljä rotua.

Avaruusmatkailijoiden tulo tarkoittaa kuitenkin bisnestä ja niinpä maapallon asukit suostuvat rauhanomaiseen rinnakkaiseloon heidän kanssaan. Ja koska avaruusmatkailijat luottavat rauhaan, he ovat voimakkaampia kuin kukaan muu.

Aseet siis heitettiin nurkkaan, mutta vanha kauna ei kadonnut mihinkään. Uusia keinoja päästä valtaan on keksittävä: otetaan avuksi geeniteknologia, jolla päästään luomaan jäniksestä dinosaurus sopivasti miksaamalla.

Bullfrogin *Gene Wars* yhdistelee vähäsen sotapeliä, pikkaisen jumalpelejä ja hippusen huumoria. Se ken tekee hirveimmän hirviön on vahvoilla.

Gene Wars ilmestyy loppuvuodesta PC-rompulla Electronic Artsin kautta.

Lyhyesti

- Huhujen mukaan LucasArts on tekemässä uutta Indy-seikkailua, joka perustuu uuteen Indy-elokuvaan, sekä kakkososaa *Dark Forcesiin*.
- *MechWarrior 2* oli Activisionin viimeinen Dos-tuote. Tästä lähtien pelit ilmestyvät Windows '95:lle. Tulossa ovat esimerkiksi *Pitfall* ja *Shanghai*.
- Suncomilta on tulossa peräti neljä tikkua, jotka kaikki ovat suoria kopioita F15e-koneen ohjaussauvasta. *Strike Fighter* -sarjaan kuuluvat tikut ovat Eagle, Talon, Raptor ja Hawk, jotka eroavat toisistaan lähinnä nappien määrän ja ohjelmoitavuuden suhteen.
- Theme Parkin jälkeen Bullfrog hyödyntää hyvää pohjakoodiaan ja tekee ainakin pari Theme-peliä lisää: *Theme Hospitalin* ja *Theme Prisonin* (!). Sarjan nimi on Designer Series.
- Nintendo on sulkenut Englannin toimistonsa. Mitähän tuo sitten tarkoittanee?

TRIOSOFT 10 VUOTTA 1985-1995

Triosoftin 10-vuotispäivä lähestyy... Ja tarjouksissa on jo täysi meno päällä

SYYSKUUN SUPERIT

Attack Stack CDROM	280,-
- mukana mm. Lemmings 1 & 2. Journeyman Project Turbo, Street Fighter II, Chaos Continuum, Blade Warrior + 5 muuta	
Command & Conquer CDROM	299,-
Phantasmagoria CDROM	299,-
Sensible Golf PC 3.5"	220,-
CDROM	269,-
Amiga	220,-
Tie Fighter Collector Pack CDROM	320,-
Ultimate Seven - huima CDROM- kokoelma:	295,-
Detroit, Laura Bow II, Links, Harrier Assault, Crusaders of the Dark Savant, Shadow President, Links Bayhill Course	
Vortex- Quantum Gate II CDROM	280,-

UUSIA CDROM- klassikoita!

Edelleen
VAIN **99,-** kpl

- Complete Ultima 7
- NHL Hockey • Space Hulk
- Ultima Underworld 1 & 2

GRAVIS-äänikortit

Ultrasound Max	1195,-
Ultrasound ACE	750,-
lisämuisti MaxiIn tai ACE:een	300,-

Sound Blaster

16 VE IDE	600,-
AWE32 VE	1200,-
AWE32	1700,-

AMIGA

Award Winners Platinum	260,-
Cannon Fodder II	240,-
Colonization	250,-
Crystal Dragon	195,-
Deluxe Paint V	695,-
Combat Classics 3	265,-
Embryo	265,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
Football Glory	195,-
Gloom	240,-
Jungle Strike	195,-
Kingpin	139,-
Player Manager 2	179,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	220,-
Roadkill	220,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible Golf	220,-
Shadow Fighter	220,-
Street Fighter II	145,-
Super Skidmarks	240,-
Super Street Fighter II	220,-
Theme Park	265,-
Ufo	240,-
Ultimate Soccer Manager	220,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Bloodnet	280,-
Gloom	240,-
Guardian	280,-
Jungle Strike	220,-
Pinball Illusions	265,-
Premier Manager 3	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
UFO	280,-
Uusi erä CD32-pelejä vain 99,-/149,-	
Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.	

PC-3.5"

A4 Networks	280,-
Aces of the Deep	295,-
Aces of the Deep Expansion Disk	180,-
Brett Hull Hockey	330,-
Colonization	280,-
Discworld	300,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dungeon Master II	295,-
Flight of the Amazon Queen	260,-
Flight Simulator 5.1	300,-
Football Glory	240,-
Harpoon II	300,-
Jagged Alliance	260,-
Jetstrike	240,-
Metal Marines	260,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	280,-
Nascar Racing	260,-
Panzer General	300,-
Pizza Tycoon	295,-
Premier Manager 3	240,-
Psycho Pinball	280,-
Rise of the Triad	250,-
Slipstream 5000	250,-
System Shock	320,-
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data:	
Defender of Empire	180,-
XCom Terror from the Deep	289,-

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA

PC:LE! Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the
Kid, Blake Stone, Capture the Flag,
Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj,
EDOS, Floarris, God of Thunder,
Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth,
Laser Light, NCC-1701, Powercalc,
Quote-Tris, Redhook, Rockford,
Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D,
Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek,
Zone 66 ... ja vaikka kuinka paljon
muuta!

KAIKKI VAIN **10,-/kpl**

Uudessa listassamme on tuplasti entistä
enemmän ohjelmia.

CD-ROM parhaimmistoa:

A4 Networks	295,-
Aces Collection	265,-
Aces of the Deep	300,-
Across the Rhine 1944	295,-
AD & D Collector's Edition	350,-
Alone in the Dark III	295,-
Baseball Double Header	260,-
Bioforge	360,-
Brett Hull Hockey	350,-
Bullfrog Compilation	280,-
Chaos Engine	220,-
Civil War	300,-
Civilization Network	319,-
Colonization	300,-
Darker	260,-
Dark Forces	350,-
Definitive Wargames Collection	350,-
Discworld	395,-
Dominator 3	129,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dr. Drago's Madcap Chase	280,-
Dreamweb	290,-
Duke Nukem 3D	319,-
Elite: First Encounters	295,-
Falcon Gold	295,-
Fight Commander II	360,-
Flight of the Amazon Queen	295,-
Flight Simulator 5.1	320,-
Flight Unlimited	299,-
Football Glory	240,-
Full Throttle	299,-
FX Fighter	300,-
Harpoon II Deluxe	300,-
Heroes of Might & Magic	280,-
Hi-Octane	350,-
Interplay Golf	300,-
Jagged Alliance	300,-
King's Quest 7	300,-
Larry Collection	280,-
Last Dynasty	295,-
Magic Carpet	395,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	295,-
Music Workshop	220,-
Nascar Racing	300,-
Navy Strike	319,-
NBA Live '95	395,-
NHL '95	299,-
Night Owl 15	220,-
Night Owl 16	220,-
Night Owl Games III	129,-
On the Ball	280,-
Panzer General	330,-
Perfect General II	330,-
Phantasmagoria	320,-
Pizza Tycoon	295,-
Police Quest Collection	300,-

CD-säilytys- laatikko

99,-

Vetolaatikko 240 disketille

149,-

Prisoner of Ice	320,-
Psycho Pinball	280,-
Ravenloft II	319,-
Riddle of the Runes	220,-
Rock&Roll Your Own	295,-
Silverload	320,-
Simon the Sorcerer II	295,-
Space Quest VI	319,-
Stalingrad	360,-
Star Trek - The Next Generation	299,-
Ultimate Doom	250,-
US Navy Fighters	395,-
Virtual Pool	295,-
Vortex-Quantum Gate II	280,-
Warriors	280,-
Wing Commander III	395,-
Woodruff	300,-
XCom Terror from the Deep	289,-
X-Wing Collector's Pak	395,-
1942 Pacific Airwar Gold	319,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana
on paljon uutuusia KAIKENKÄISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin
ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.
Toimituskulut 35,-/lähetyksen painavista tai
liiavievistä enemmän.

JOYSTICKIT

PC:lle:	
Megagrip III	129,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis	220,-
Gamestar (näppäimistöporttiin)	289,-
Wing Man	250,-
Wing Man Extreme	350,-
Wireless Bandit	
(kaksi langatonta digit.ohjainta, vastanotin ja kaapelit	395,-
Tomado	99,-

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Lisämuisti	295,-
Joystickit	
Q-Stick	69,-
QJ-2 Turbo	79,-
Quattro	100,-
Quattro GT	129,-
Topstar	149,-
A1200:n lisämuisti	
4 Mt	1750,-
8 Mt	2750,-
Kiintolevyt A1200:lle, mukana kaapeli ja asennusohjelma	

TRIOSOFTIN PALVELEVA PUHELIN

0700-94646

3,95/min + ppm
Arkin klo 10-18 vastauksia ongel-
miin: vika-asioissa, asennuksissa,
asetuksissa, päivityksissä.

Hyvänkin äänikortin ominaisuudet menevät
hukkaan ilman kunnon kaiuttimia..

Screen Beat

SB 203/ aktiivi-passiivi	139,-
Pro 50	295,-
Pro 70	580,-
Sub 50 - monitorin alle	580,-

Pro- ja Sub-mallit ovat
aktiivikaiuttimia ja niissä
on hyväksytty virtalähde.

Video Highway TR-200

• uusi tehokas kuvankäsittely- ja kaappaus-
kortti, TV- ja radiovastaanotto, kuva kuvas-
sa-toiminto, hyvä ohjelmakokonaisuus

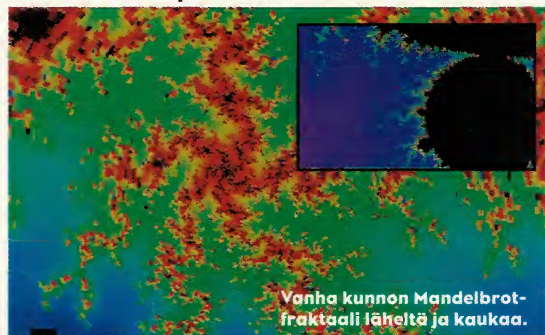
1995,-

TRIOSOFT 931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9-20, la 9-15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeit: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Bits, pixels and RAM 'n' ROM

● ● Mitä saadaan, kun pistetään yhteen reilut viisituhatta nuorta, tuhatkunta tietokonetta, julmettu määrä teknomusiikkidesibeileitä ja Helsingin Messukeskus? Assembly '95 – maailman suurin nuorten tietokonetapahtuma.



Vanha kunnon Mandelbrot-fraktaaliläheltä ja kaukaa.



Päiväunia näyt-töruudulla.

Assembly '95 pidettiin elo-kuun puolivälissä, vii-meisenä viikonloppuna ennen koulun alkamista. Suuremmaksi kuin koskaan painunut Assembly oli tänä vuonna kasvattanut kylkeensä pari pienempää tapahtumaa: Play 95 -pelimessut ja RoPeCon-roolipelitapahtuman. Kaikki tilaisuudet nivoutuivat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja parhaan annin tapahtumasta saikin ottamalla osaa kaikkiin kolmeen.

Koodaajien festarit

Alun perin demoscenen sisäisestä kokoontumisesta alkanut Assembly on laajentunut tietokone-nuorison jokavuotiseksi tapaami-seksi. Siinä missä poninhäntäpo-jat ja hevitytöt kokoontuvat ry-pemään rokkifestareille, koodaa-misesta kiinnostuneet rypevät Assemblyssä. Molemmat valvovat viikonlopun enemmän tai vä-hemmän sekavissa tunnelmissa.

Helsingin messukeskukseen olikin raahattu tuhatkunta tieto-konetta (ja muutama jääkaappi ja mikroaaltouuni), ja jokainen sai liittää koneensa päähallin pöytien alla luikertelemaan Internet-verkoon. Muuhun maailmaan Assembly-verkko oli yhteydessä ISDN-liittymän kautta. Kaiken kaikkiaan 'nettiin liitettiin kolmi-sensataa konetta.

Rahaa! Rahaa!

Assemblyn kasvaminen on saanut myös sponsoreiden rahaha-

nat aukemaan. Tapahtuma onkin selvästi kaupallistunut, mikä aiheutti suoranaista närää tietoverkoissa ennen tapahtumaa. Paikallaolijoista kuitenkin lähes jokainen suhtautui kaupallistumiseen rauhallisesti ja tahdikkaasti.

Pekka Aakko, yksi tapahtuman pääorganisaattoreista, ihmetteli-kin kaupallisuudenvastaista asen-netta: "Tämäkaltaista tapahtu-maa on mahdollon järjestää ilman sponsoreita. Suuret raamit sitä paitsi tukevat koko demosceneä", hän korosti.

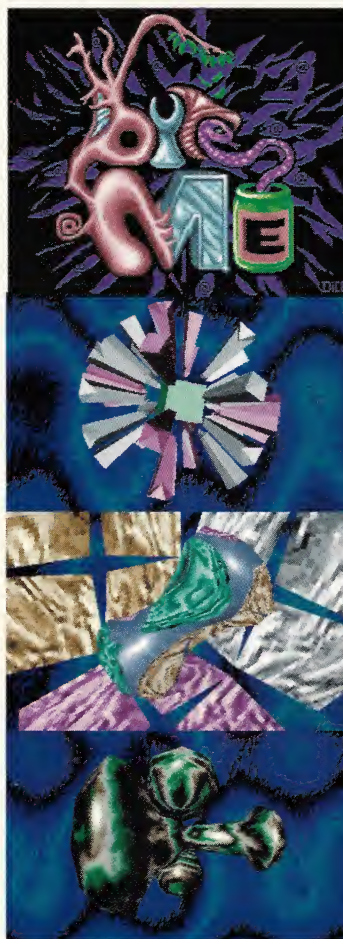
Sponsoreina esiintyi monta tuttua nimeä aina IBM:stä Terto-niin asti. Pienoista kohua herätti edellisten vuosien sponsorin amerikkalaisen Graviksen pois-jäänti – huhuttiin jopa, että firma olisi lopettanut kokonaan ääni-korttien valmistamisen. Loppu-jen lopuksi poisjäännin syyksi selvisi uusi johtaja.

Future Crew – kuollutko?

Maailman kuuluisimpiin kuuluva suomalainen Future Crew on viettänyt hiljaiseloa jo pitkän aikaa. On jopa huhuttu, että koko porukka on hajonnut tai että se keskittyy pelintekemiseen. Ryhmä ei myöskään ole parina viime vuonna enää kuulunut Assemblyn järjestäjiin.

Onneksi paikalla pyöri Future Crew'sta ainakin Skaven ja Gore. "Emme me ole todellakaan lopettaneet", he vahvistivat. "Vielä tämän vuoden puolella Future Crew'lta on tulossa jotain todella

64 kilon introkisassa ohjelmoijat pusersivat 64 kilotavuun uskomattomia graafisia rutiineja. Tässä @-ryhmän Byte Me -intro.



Punainen vektorikissa.



Tulokset

Kustakin ryhmästä on kolme parasta. Tuloksissa on mainittu ensin tekijäryhmä ja sen jälkeen teoksen nimi.

PC-demo

1. Noon: Stars: Wonders of The World
2. Psychic Link: Juice
3. RealTech: DX Project

Amiga-demo

1. Parallax: ZIF
2. Pygmy Projects: Logic
2. Stellar: Miracles

PC 64 kt:n intro

1. Wild Light: Drift
2. Coma: Stickman's World
3. Complex: Bill G Force

Amiga-intro

1. Sonik: FAD
2. Hirmu: Hauki
3. Sonik: Blur

Grafiikka

1. Visualize/Jamm: Fiction
2. Artific/Complex: Mystery
3. Jogi/Mellow Chips: Agony

Raytrace

1. Diffusion: The Desktop
2. Andy: Church Windows
3. Tapsah/Absolute Xtacy: Flower

Animaatio

1. Flow by Jaco
2. Pulp by RRRR & Bang
3. Space 01 by Cubic Team

4-kanava musiikki

1. Theseus/Anathema: Funkyeesh
2. Cube/Dee: Illumination
3. Lizardking/Razor 1911: Crayfish Party

32-kanava musiikki

1. Skaven: Catch that Goblin
2. Rage: Guild of Sounds
3. Lizardking: World of unicorns

C64-demo

1. Byterapers Inc.: Extremes
2. Panic: Break Through II
3. Beoynd Force: 7 Years

C64-musiikki

1. Zardax/Origo Dreamline: Martinism
2. Thor/Extend: Kirta
3. Dr. Voice/Panic: Compomusic

C64-grafiikka

1. Dr. Dick/Byterapers Inc.: Dragon
2. Debris/Panic/Extacy: Compopicture
3. Votka/Pullo: Animaali

PC 4 kt:n intro

1. Animate
2. Heaven
3. Crashtest

Bits...

mahtavaa, aivan odottamatonta.”
Mutta mitä?

Nykyajan teknotaidetta

Assembly 95:n demotarjonta pu-
dotti leukoja ja antoi ajattelemi-
sen aiheita. Tarjonta rajoittui
pääosin PC:lle, mutta vielä olivat
Amiga ja kuusnelonenkin muka-
na.

Demot ja demoscene ovatkin
nykyajan teknotaidetta parhaim-
millaan: matemaattisilla yhtälöil-
lä aikaansaatu grafiikan, äänen ja
animaation yhteisjuhla on par-
haimmillaan todella mahtavaa.

Amigan surkea tilanne heijas-
tui korostetusti Assemblyssä. Kun
vuonna 1992, vain kolme vuotta
sitten, Amiga hallitsi demoalaa
lähes suvereenisti, nyt Amigoja
sai etsimällä etsiä. ”Saa nähdä tu-
leeko Amiga-kisoja ensi vuonna...
Amiga on kuoleva kone, ellei jo
kuollut”, Aakko tuumaili.

Pienet pelimessut

Henkeä tapahtumalle puhalsivat
omalta osaltaan Play '95 -messut,
jotka kuitenkin jäivät odotettua
vaisummiksi. Näytteilleasettajien
vähäisyys korostui autionnäköi-
sessä hallissa ja kolikkopelit vaa-
tivat rahaa toimiakseen.

Mielenkiintoa herätti erityisesti
Toptronicin osastolla esitelty
virtuaalikipäry sekä vanha tuttu
pelimessukävijä Megazone, josta
varsinkin saksalaiset vieraat oli-
vat innoissaan – Saksassa laserso-
ta on kielletty liian väkivaltaise-
na.

Örkkejä ja miekkoja

Yksi kokonainen hallikompleksi
oli varattu RoPeCon-tapahtuman
roolipelaajien käyttöön. Roolipe-
liluola oli kuin vanhan peruskou-
lunopettajan unelma: kasa nuo-
ria istui nenä kiinni sääntökirjas-
sa ja tuhersi numeroita ja käsittä-
mättömiä taikamerkkejä paperiin
lyijykynä sauhuten. Tunnelmaa
voi kuvailla parhaiten adjektiivil-
la ”ahkera”.

Ehdoton ykköspeli oli Magic
The Gathering, joka valtasi noin
puolet koko pelisalialueesta.

Ossi Mäntylahti



Mosquito Meeting

● ● Mitä tapahtuu kun kourallinen fanaattisia Air Warrior -pilotteja
viettää kesäistä viikonloppua? Turha luulla, että osoitteena on terassi,
baari tai kesämökki, ehei, pilotit painuvat pohjoisen pöpelikköön
puolijoukkueiteltaan!

Kaikkien aikojen ensimmäi-
sen pohjoismaisen Air
Warrior -tapaamisen jär-
jesti suomalainen laivue
FAF eli Finnish Air Force heinä-
kuun viimeisenä viikonloppuna.
Paikkana oli autio saari Oulun
edustalla.

Luulisi, että Air
Warriorin pe-
laajat eivät on-
nistuisi aina-
kaan harrastukses-
saan ilman sähköä tai puhelini-
linoja. FAF:n oululainen vahvistus
Pekka Koski kuitenkin päätti, et-

teivät pikku puutteet ole
mikään ongelma.

Lähes vitsinä syntynyt
idea alkoi pikku hiljaa
muuttua todeksi. Pohjan
Prikaatin, Telen, Oulun yliopis-
ton Internet-gurujen ja oululai-
sen Laatumikro Oy:n avustuksel-
la ja sponsoroimana
löytyivät tarvit-
tavat varusteet,
tilat, datalinkit ja
tietokoneet. Majoi-
tuspaikkana toimi korotettu puo-
lijoukkueitelta.

Pelaamaan pilotit pääsivät kes-



keltä korpea, kun tietoi-
liikenne Air Warrioria
pyörittävistä mikroista
hoidettiin linkillä syli-
mikroon, johon oli kyt-

ketty modeemi ja GSM-puhelin.
Tieto siirrettiin Oulun yliopiston
tietoverkon kautta Internetiin ja
sitä kautta jenkeissä sijaitsevaan
Air Warriorin pääpaikkaan. Säh-
köä pyöritti diesel-generaattori.

Ja niin pääsivät FAF:n jäsenet
Banzai, Zombie, Crow, Thread-
neck, Lipfert, Iceman, HiLo ja al-
lekirjoittanut ilmaan.

Outoja naamoja

FAF syntyi noin vuosi sitten, kun
suomalaiset Air Warrior -pilotit
halusivat oman joukkueen Jenk-
kilään. Laivueen jäsenet asuvat
eri puolella Suomea ja osa poru-
kasta tapasi toisensa kasvotusten
ensimmäistä kertaa, vaikka vir-
tuaalitaivaalla oltiin tavattu vä-
hintään kerran viikossa.

Hassusti kuitenkin oikeat ni-
met eivät lentäjien suuhun sopi-
neet, vaan käytössä olivat taivaal-
ta tutut aliakset tyyliin: ”Nak-
kaappas Zombie sitä sinappia”.





Oikeasti keskenään melkein tuntemattomat ihmiset olivat kuitenkin heti kuin vanhoja tuttuja.

Lentäminen ripirinnan muiden kanssa oli paljon lystimpää kuin yksin koneen ääressä. Touhusta tuli intensiivisempää, kun kirjoittamisen asemesta pystyi huutelemaan kaverille ja tarpeen tullen vaikka vilkaisemaan tilannetta kaverin kuvaruudulta. Ryhmänä taistelukin sujui sutjakkaammin.

Lentelyn lisäksi viikonloppuun kuului myös splättistä, makkarapaistoa, huikeasti liioiteltuja sotajuttuja ja yleistä örinää. Mosquito Meeting todisti, että vaikka yöt istuu yksin koneen ääressä, voi virtuaali-taivaan tuttavista sukeutua kavereita pienellä yrityksellä. Ei tarvita muuta kuin pientä aktiivisuutta ja halua nähdä ihmisiä.

FAF:n toimintaan sekä oikeiden suomalaisten lentäjä-ässien saavutuksiin voi tutustua laivueen omalla WWW-kotisivulla osoitteessa <http://www.jyu.fi/~mg/faf.shtml>

"Kill has been recorded"
2397: Kaizu ==FAF==: 1



Air Warrior USA

Moni asia on muuttunut sen reilun vuoden aikana siitä kun esitelimme Air Warriorin. Silloin lennettiin Englannin Air Warriorissa ja kaikki oli monella tapaa pienempää ja amatöörimäi-

sempää. Air Warrior syntyi kuitenkin Jenkeissä, missä sitä on harrastettu vuosikautia. Vasta vajaa vuosi sitten avautui kenelle tahansa mahdollisuus päästä sinne lentämään kohtuulliseen hintaan.

Jenkki Air Warrioriin otetaan yhteys Internetin kautta. USA:n päässä yhteyden tarjoaa maksullinen CRIS-verkko, jonka telnet-osoite on cris.com. Lysti maksaa kuukaudessa kiinteät \$10, johon sisältyy myös iso liuta muita CRIS:n palveluita. Lisäksi itse Air Warrior maksaa \$1,50 per tunti. Maksuliikenne hoituu näppärimmin luottokortilla. Tällä hetkellä lentämiseen tarvitaan Air Warrior versio 1.20.

USA:n Air Warrior yhdistää lentäjiä ympäri maailmaa.

Yhdellä areenalla

voi samanlaisesti olla lähes sata pilottia ja historiallisen kampanjoiden aikana vielä reippaasti enemmän. Yleensä pilotit ovat ryhmittyneet vaihtelevan tiukoiksi laivueiksi ja koko il-

mataistelulle lyö leimansa hiottu ryhmätyö. Ensimmäiset Jenkeissä lentäneet suomalaiset ottivat pian oppia ja muodostivat Finnish Air Forcen.

FAF kokoontuu viikottain lauantai-iltaisin puolenyön aikaan lentämään. Silloin myös muut suomalaiset ovat tervetulleita kokeilemaan, miltä tuntuu taistella isompana ryhmänä.

Ehdottomasti mainitsemisen arvoinen asia jenkki-AW:ssa ovat historialliset kampanjat eli AW-slangilla skenaariot. Skenaariot perustuvat aina johonkin oikeasti käytyyn suureen ilmataisteluun, esimerkiksi Battle of Britain, Kursk ja Korean sota. Yleensä yksin skenaario kestää reilun kuu-



kauden, jolloin yksittäisiä parin tunnin mittaisia taisteluja käydään kolmesti viikossa.

Lentäjät jaetaan kahteen maahan ja niiden sisällä laivueisiin ja lentueisiin. Vastapuolilla on hierarkkinen järjestys aivan kuten oikeissa ilmavoimissa. Laivueiden ja lentueiden komentajat vastaavat taistelusuunnittelusta ja käyttämisistä sekä organisoivat koneita ilmassa. Kaikissa skenaarioissa hyökkäävä puoli saattaa



pommikoneita ja saa pisteitä tuhoutuista kohteista. Puolustava osapuoli luonnollisesti yrittää estää tämän. Useimpien mielestä Air Warrior on parhaimmillaan nimenomaan historiallisissa skenaarioissa.

Kaj Laaksonen



Sandy Petersen ja järjestyttävä Quake

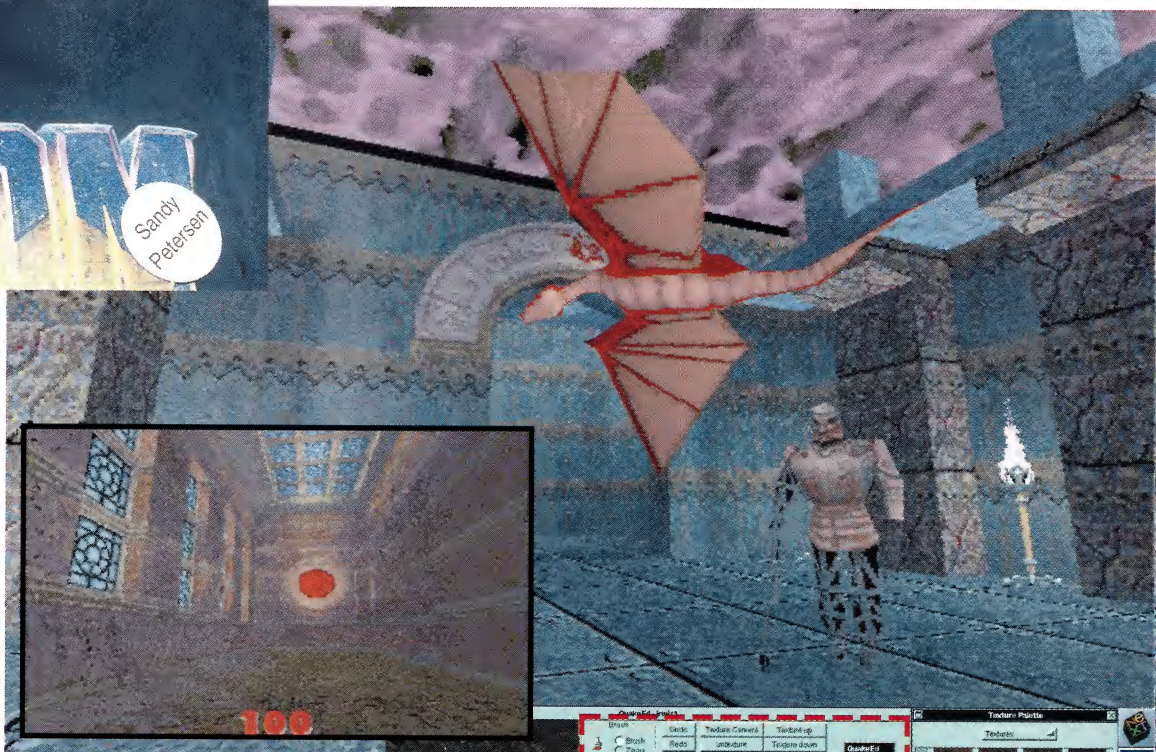


Niiille, jotka vitsailevat olevansa taivaallisen tietämättömiä tästä id Softwaren tuloillaan olevasta kolmiulotteisesta toimintamässäilystä, jossa pelaaja on fantasiamaailmassa toikkaroiva Thor-jumalan kaltainen raaka barbaari, todettakoon seuraavaa: siinä on vauhtia, siinä on verta, siinä on väkivaltaa, siinä on pirun iso moukari, se on idiä ihteään.

Quake tulee, oletko valmis?

Kun Sandyta yrittää kohteliaasti udella Quaken juonta tai perimmäistä ideaa, hän virnistää ja pudistaa päätään kuin olisin kysynyt elämän tarkoitusta. Pian hän kuitenkin pääsee tottuneena puhemiehenä sellaiseen vauhtiin, että sanelukone savuaa ja nuo tuhansia painajaisia tietokoneruudulle loihittineet kädet viuhkuvat puheen tahdissa kuin viimeistä päivää.

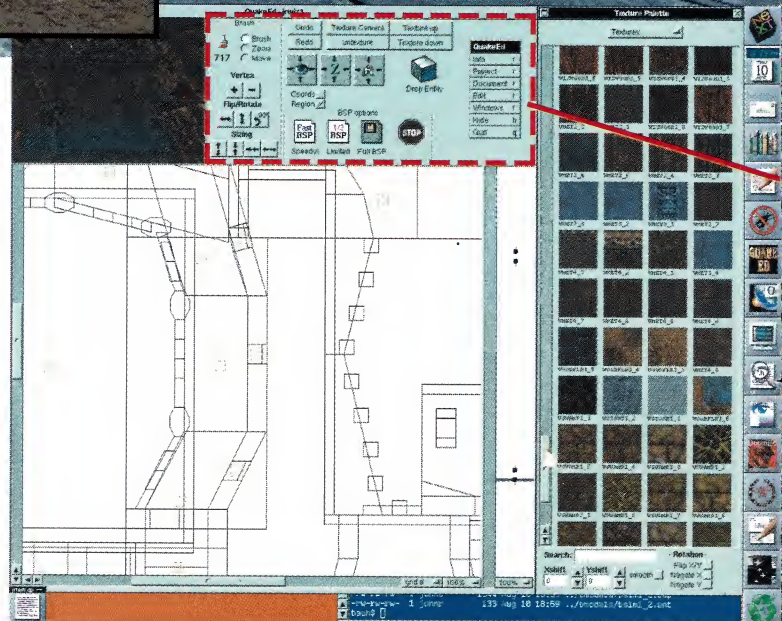
”Kuten varmasti olet huomannut, idin pelien juonet ovat halvatun simppeleitä. Siksi toiseen suuriin osa juonesta muotoutuu vasta kun peli on valmis. Me emme laadi juonta ja kehitä siihen sitten peliä, vaan teemme pelin ja keksimme siihen jonkun sopivan juonen”, Sandy selvittää.



”Quaken kehittäminen lähti yksinkertaisesti siitä, että halusimme tehdä pelin, joka olisi yhtä paljon edellä Doomia kuin Doom oli Wolfensteinia. Quake on visuaalisempi ja se painottuu lähitaisteluun – pääasenaan pelaajalla on moukari. Käsikähmää on paljon, mitä taas ei Doomissa tai Wolfensteinissa ollut juuri lainkaan. Harvemmin kukaan kuitenkaan käytti Doomien berserkilyöntejä tai moottorisahaa.”

Minulta pääsee epätoivoinen äännähdyks. Onko tämä joku 3D-mäiskintäpelissä, jossa juostaan pitkin linnasaleja ja tyrmäholveja? Sandy rauhoittaa tilanteen:

”Toki Quakessa on pitkän matkan taisteluakin. Taikojakin on, ja



moukaria voi heittää. Moukarin voi myös mäjättää maahan, jolloin savua ja tomua pölyhtelevä halkeama poukkaa vihulaisia koh-
ti ja aiheuttaa osuessaan helvetin-
moista tuhoa. Moukarista voi
myös singota salamoita. Pelaaja
voi mättää kaveria lähtyyn mouka-
rilla ja sytyttää hänet palamaan.
Jos pelaajalla on tarpeeksi energi-
aa, hän voi pamauttaa moukarilla
lattiaan ja koko taso tutisee maan-
järjestyksen kourissa ja kaataa
kaikki muut rähhälle.

"Ja, äh... moukarilla voi siis
tehda kaikenlaisia coolia.
Doomissa heppuja ammuttiin
matkan päästä, ja he parkuivat
"aargh" ja hyittyivät niille sijoil-
leen. Quakessa käydään päälle ja
LYÖDÄÄN moukarilla vastustaja
maahan. Ja kun hän yrittää nous-
ta, LYÖDÄÄN uudestaan – kun-
di kaatuu taas, pyörähtää sivuun,
hyppää ylös ja lähtee juoksemaan
karkuun. Hän ontuu ja vuotaa
verta lattialle, ja voit seurata hän-
tä verijälkien perusteella. Reipas-
ta väkivaltaa!"

"Quaken väkivaltaisuus ei kui-
tenkaan perustu vain hehtolit-
roittain lentävään vereen ja suo-
lenpätkiin. Se on väkivaltainen
siinä mielessä, että pelaaja käyt-
tätty hyvin brutaalisti. Ja mikäs
sen hauskeempaa.

Tietysti tämä kaikki voi olla
silkkaa valetta. Ja voi olla ettei
mikään mainitsemistani ominai-
suuksista löydä tietään valmiin-
seen peliin. Se kun ei ole vielä
valmis muutama kuukauteen."

Nämä veripisarathan ovat mie-
lenkiintoinen yksityiskohta. Voi-

sin vaikka vetää sellaisen johto-
päättöksen, että Quaken hirviöt
on siunattu aivoilla. Sandy kui-
tenkin ruttaa viltteimmät odotuk-
set alkuunsa. "Itse asiassa tuo ve-
ripisarajuttu on tarkoitettu lähin-
nä deathmatchiin. Hirviöillä on
kuitenkin erilaiset aivoitukset
kuin Doomissa. Ne ovat huomaa-
tavasti fiksumpia ja pakenevat
joskus parantaviin lähteisiin ja
sen sellaisiin. Ne eivät kuitenkaan
järjestä väijytyksiä yhteistyössä
tai mitään niin monimutkaista."

Roolipelikö?

Monet ovat odottaneet Quakelta
enemmän roolipelimäisiä ele-
menttejä ja puzzleja lähinnä ne-
tissä kiertäneiden huhujen perus-
teella. Sandyta on selvästi kysytty
tätä ennenkin, sillä hän huokaa
epätoivoisesti ja mulkaisee katto-
rakenteisiin korkeamman johda-
tuksen toivossa.

"Pitää muistaa, että id on me-
nestynyt erittäin hyvin väkivaltai-
sella ja reippaan raa'alla toimin-
nalla. Kyllä me kaikki idillä pi-
dämme roolipeleistä ja tieto-
koneroolipeleistä. Niissä ei ole
mitään vikaa, ja pelaamme niitä
aina kun mahdollista, mutta ne
eivät todellakaan ole idin erikois-
alaa. Me uskomme palvelevam-
me pelaajia paljon paremmin, jos
teemme sitä missä olemme par-
haita ja jätämme muut hommat
sellaisille, jotka ovat parempia
jossain muussa."

"Kuten Doomista, josta Role
Entertainment on parhaillaan te-
kemässä roolipeliä saman engi-

nen pohjalta, myös Quakesta tu-
lee varmasti moottori monelle
roolipelille, mutta id ei niitä tee.
Piste. Jos tykkäät roolipeleistä ja
Quakea pelatessasi pohdit "voi
voi kun tää olis roolipeli", se on
vähän sama kuin joisit kahvia ja
manaisit "tämä tee on silkkaa
skeidaa". Ei sen PIDÄKÄÄN olla
roolipeli, me emme HALUA että
se olisi roolipeli. Me haluamme
TOIMINTAA!"

Jahah. Ei roolipeliä ja kaikki
hauskat tuliaseetkin on heitetty
romukoppaan. Mutta mitä uutta
Quakella sitten on tarjota Doo-
miin ja sen kymmeneen kloonei-
hin verrattuna?

Oikeasti kolmiulotteinen

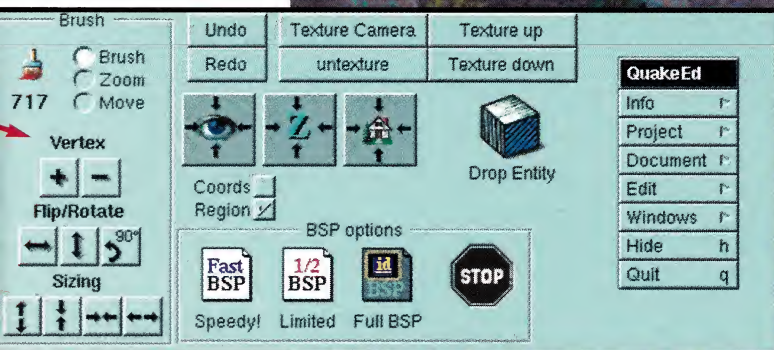
Luulisi, että vuoden kehittelyaika
idillä on tuottanut jonkinlaista
satoa. Hehän leivilivät taannoin,
että ensin id tekee 3D-enginen,
joka on vuoden edellä muita, ja
kun muut pääsevät vuoden pääs-
tä samaan, he julkaisevat seura-
van käänteentekevän pelinsä.

"Quake on oikeasti kolmiulot-
teinen, ja kaikki pelin kappaleet
ovat todellisia objekteja. Esimer-
kiksi seinän sisään liukuva ovi ei
voi mennä seinän sisään, ellei
sinne ole määritelty tyhjää tilaa
ovea varten. Objektit voivat liik-
kua miten hyvänsä ja mihin
suuntaan tahansa, eikä pelkäs-
tään ylös ja alas niin kuin Doo-
missa. Ovet voivat lentää sara-
noillaan niin kuin pitääkin."

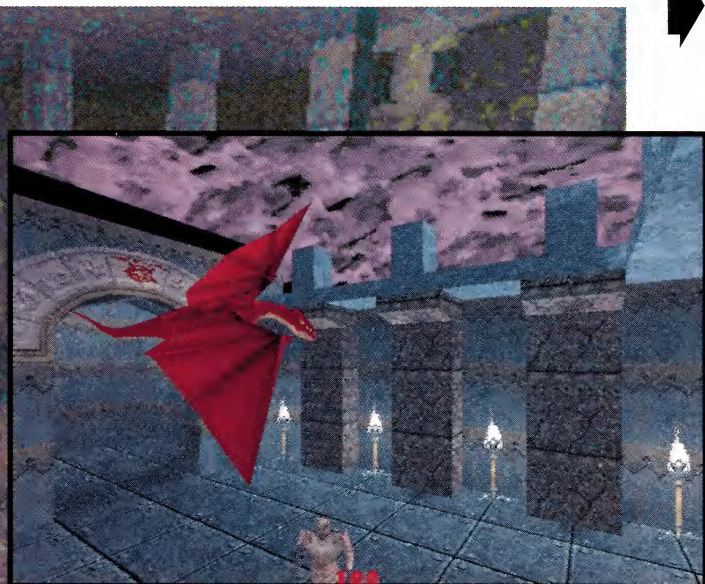
"Kaikki pelin hirviöt perustu-
vat kolmiulotteisiin malleihin,

jotka käyttävät yleensä sadasta
kahteensataan polygonia. Olem-
me onnistuneet kehittämään eri-
tyisen tekstuuriin pyöritystek-
niikan, jolla voimme peittää kuu-
tion bittikartalla ja saada sen
näyttämään pallolta. Hirviöt on
teksturoitu kauttaaltaan, joten ne
näyttävät hyvin todentuntuilta.
Eivätkä ne ole spriteja, joten niin-
den ympäri voi mennä ja tarkas-
tella niitä tasaisesti mistä kulmas-
ta tahansa. Liikkeet kylläkin py-
syvät vielä hieman spritemaisina,
koska ne koostuvat frameista,
mutta ne eivät nylä läheskään niin
paljon kuin Doomissa."

"Jos monotat monsterin alas
jyrkän teeltä, se ei tipahda "huis-
kis" suoraan alas, vaan pyörii
väkäränä ja huijaa käsillään. Ja
voit katkaista kaverilta kaulan ja
viedä pään mennessäsi pimeyden
jumalille uhrattavaksi tai mihin
sitä nyt tarvitsetkin. Olemme
harkinneet myös erilaisia osuma-
kohtia, mutta ainakin pää tulee
olemaan erillinen objekti, joten
hahmot voivat pyöritellä päätään
ja mulkoilla rumasti eri suuntiin.
Ja Quake ottaa kyllä tavallaan
huomioon mihin kohtaan isku
osuu. Jos pukkaat hirviötä pää-
hän tai yläruumiiseen, se pyörä-
htää iskun voimasta ympäri tai
kaatuu taaksepäin. Vastaavasti jos
isku osuu jalkoihin, hirviö kaa-
tuu eteenpäin. Jos näet hepun
palloilemassa jyrkän teen reunal-
la, voit juosta hänen kimppuunsa
ja sivaltaa hyppypotkun. Raukka-
parka lentää liihottaa tyhjyyteen,
mājāhtää maahan ja saa melkois-
en päänsäryn."



idin Nextissä pyörivä
Quake-editori.
Doomin editorikin
näkyä työkalupalkis-
ta. CIF-kuva löytyy
myös Pelit-BBS:stä
nimellä QE_DEV.ZIP,
jos haluat tiirailla
tarkemmin.



Quake

Valoa pimeyteen

"Quakessa on myös realistinen valaistus. Doomissa oli vain sektoreita, joille pystyi antamaan tietyn valovoimakkuuden, mutta nyt meillä on valonlähteitä, jotka heittävät oikeita varjoja. Katosssa voi olla esimerkiksi ristinmuotoinen aukko, jonka läpi paistava valo heittää lattiaan ristinmuotoisen varjon. Julkaisemistamme kuvista voi saada jonkinlaisen käsityksen siitä miten hyvältä se näyttää, mutta ne eivät ole läheskään yhtä hienoja kuin liikkuva peli."

"Meidän pelimme eivät ole koskaan näyttäneet kovin kummoisilta kuvissa, mutta kun koko hoito liikkuu sillä vauhdilla millä se liikkuu, on toinen ääni kellossa. Kuvat Doomista ovat vain miitäänsanomattomia harmaita seinä siellä sun täällä, mutta kun PELAAT Doomia huomaat että "WoW! This is COOL!" Ja Quake näyttää PALJON paremmalta. Meillä kävi lehdistöporukka nuuskimassa Quakea täydessä vauhdissa, ja he kaikki odottivat jotain paranneltua Doomia. Yleisin kommentti oli kuitenkin "Holy shit, tähän on PALJON parempi kun Doom!" Ja se on."

Kylmä koura puristuu sydämeäni ympärille. Tuollaiset puheet on vähitellen tottunut jo yhdistämään siihen viattoman näköiseen pikkua tarraan pelilaatikon kyljesä: "Runs even better with Intel Pentium".

"Quakessa voi myös käyttää niin tarkkaa resoluutiota kuin kone kestää. SVGA on tarkoitettu etupäässä Pentiumeille, mutta me olemme sitä Quaken keski-vertopelaajalla tulee olemaan sellainen. Pelihän ilmestyy vasta vuoden lopulla, eikä shareware toimi niin kuin täyskaupalliset pelit. Sharewarea myydään ensin vähän, seuraavassa kuussa vähän enemmän ja niin edespäin, joten luulisin että noin vuoden päästä olemme myyneet varteenotettavan määrän Quakea. Ja silloin useimmilta löytyy Pentium."

"Tämä ei tarkoita kuitenkaan sitä, että Quake vaatisi Pentiumin. Jos otetaan Doomista joku taso ja muunnetaan se Quakelle, se pyörii täsmälleen yhtä nopeas-



ti kuin Doomissa, ellei nopeammin. Juu on vain siinä, että Quaken tasot tuppaavat olemaan paljon monimutkaisempia. VGA:na pelattaessa 486/66 on kuitenkin aivan riittävä ja muisti auttaa tietysti paljon asiaa."

Nettipelaamisen hienoudet

Internet-rajoitteisena en ymmärrä oikeastaan hölkäsen pöläystä nettailupelaamisen hienouksista, mutta koska Sandy on läpi RoPConin nimenomaan painottanut Quaken mullistavia nettiominaisuuksia, on ilmeisesti aika ottaa selvää.

"Monet yhtiöt ovat jo kirjoittamassa sopimuksia Quaken pyörittämisestä netissä, ja markkinoilla tulee olemaan useita servereitä, jotka on omistettu yksinomaan Quakelle. Jotkut näistä yhtiöistä ovat media-alan suurimpia yrityksiä. En voi mainita nimiä vielä, mutta jos voit kuvitella jonkun tietokonealan suurimmista yrityksistä, ne jatkavat joiden kanssa me hieromme kauppaa voisivat ostaa sen puljun tuhat kertaa."

"Koko homman idea on siinä että voit ikävystymisen iskiessä pirauttaa täältä Suomesta mihin

hyvänsä näistä Quake-yrityksistä ja ryhtyä pelaamaan. Ja heillä on tämä valtava superserveri, joka voi pyörittää kuuttakymmentä tyyppiä yhtä aikaa eri tasoilla. Voit juosta tasolta toiselle ja muut jahtaavat sinua. Sinä olet ensimmäisellä tasolla, he toisella, ja tiedät että tältä tasolta saa maagisen moukarin, juokset nappaamaan sitä mutta voi paska siellä on neljä jannua vahtimassa sitä juokset karkuun ylös toiselle tasollejasielläänjoitainmuitatyypp-pejajasanotehijatkäatuttakaa-muavetäänn oitaturpaanniinku (Sandyn puhe kiihtyy käsittämättömäksi konekiväärisarjaksi)."

"Olemme yrittäneet rikkoa Quakessa kaikki ne säännöt, jotka rajoittivat Doomia. Nyt voit pelata deathmatchia ja yhteistyötä samaan aikaan, koska olet jengissä muiden kanssa niitä toisia mulkvisteja vastaan, jotka taas yrittävät nitistää teidän hilpeän joukkonne tai kymmenen muuta. Ja siitäkös riemu repeää. Emme ole vielä aivan varmoja miten pelaajat tunnistavat toisensa, mutta ainakin oman hahmon pään ja ruumiin värin voi määritellä erikseen. Ajattelimme myös lisätä pelaajan nimen ruudulle tämän hahmon viereen, mutta joka tapauksessa isommissa peleissä on

syitä tehdä etukäteisjärjestelyjä."

"Quake tulee poikimaan kokonaisen teollisuuden ympärilleen. Doom melkein onnistui siinä kaikenlaisine editoreineen ja lisätasoinen, joita ei löydy sellaisille peleille kuin Ultima tai Civilization (Nyt Sandy haukkasi p*aa. Civile löytyy vaikka mitä. -nn). Ja Quaken kanssa asiat tulevat olemaan vielä hurjemmin, koska me kannustamme näitä servereitä tekemään omia tasojaan ja sääntömuunnelmiaan. Quakesta on paljon helpompi tehdä esimerkiksi roolipelimuunnelmia: senkun teet tason, lisää heppuja jotka puhuvat ja roolipelaavat – ja siinä se! Quaken tasojen tekeminen on vaikeampaa kuin Doomia, mutta ihmiset tekevät omia tasojaan, ja me myymme heille infon siitä miten niitä tehdään."

"Siitä mitä tulee Quaken jälkeen, meillä ei ole pienintäkään aavistusta. Me emme todellakaan ole ajatelleet niin pitkälle, mutta mitä luultavimmin kyseessä on kolmiulotteinen toimintapeli."

Entäs se Doom-elokuva?

Kaikkia varmaan kiinnostavat ne villit huhut mitä on liikkunut Doom-elokuvasta aina ison Arskin tähteydestä lähtien. Mutta mitä sanoo idin oma mies, jonka pitäisi olla ehdoton auktoriteetti asiassa? Sandyn puheista päätellen projekti on kokolailla alkutekijöissään.

"Tässä on KAIKKI mitä tiedän Doom-elokuvasta: Käsikirjoitusta tehdään. Viime keväänä he sanoivat että filmaaminen alkaa syksyllä. Viime keväänä sanottiin, ettei Tom Berenger olisi pääosassa, vaikka hän halusikin. On ollut puhetta, että Keanu Reeves ohjaisi sen, mutta en oikein usko. He sanoivat, että heillä oli 70-prosenttinen mahdollisuus saada Arnold Schwarzenegger pääosaan, mutta jos näin olisi, olisimme jo varmaan kuolleet siitä. Tuottaja on kuitenkin varmasti Ivan Reitman (Ghostbusters), eikä heidän tarvitse noudattaa niitä tiukkoja sääntöjä, jotka latelimme heille alkuvaiheessa. Eli juoni ei välttämättä ole Doomien pelijuonen mukainen."

A vot. Siinä se. Täytyneepä muistaa kysyä Planet Hollywoodin avajaisissa Arskalta.

Joona Vainio

Kylän suurin kypärä

●● Pääsin testaamaan viimeisintä huutoa olevaa virtuaalikypärää, jopas onni potkaisi minuakin! Tosin persuuksille ja hampaisiin: virtuaalitodellisuus ei aiheuta kuin pahoinvointia.

Forte VFX 1 on markkinoiden kallein ja paras vekotin. Paketti sisältää tukevan ja mukavasti päähänistuvan kypärän lisäksi erityisen CyberPuck-peliohjaimen. Jälkimmäinen on jonkinlainen kolmella napilla varustettu hiiren ja jalattoman joystickin sekasikiö, jota heilutellaan ilmassa.

Lähtölaskenta virtuaalitodellisuuteen

Kypärän asentaminen on selkeää, ja homman pitäisi sujua kivutta keneltä tahansa, joka on asentanut vaikkapa äänikorttin. Muuta ei tarvita kuin 16-bittinen korttipaikka, piuha näyttökorttiin (external VESA featureen), levykkeellinen ajureita ja pikainen IRQ-tarkistus.

Vaikeudet alkoivat Stealth 64 VLB -näyttökortista, kuinkas muutenkaan. VFX voi toimia kahdessa eri moodissa: monona ja stereona (ja nyt puhun videosta enkä audiosta). Kuulemma "jotkut" 64-bittiset näytönohjaimet sulkevat external VESA featuren juuri niillä resoluutioilla, joita VFX käyttää stereokuvan näyttämiseen. Ei siinä muuta voinut kuin kirota klingoniksi ja lainata kaverilta Cardex Cobra.

Kun software ja hardware toimivat, on aika kytkeä ne wetwareen, joten kypärä päähän. Kypärän okulaarit on helppo tarkentaa omille silmille sopiviksi, eikä valmistajan mukaan silmälasiensa käyttäminen haittaa. Linssien välimatka pitää vielä säätää omien silmien välin mukaan.

Hökötys on painava, muttei juuri teräskypärää tukalampi (ja istuu päässä huomattavasti mukavammin). Suorastaan yllllisen pehmeät kuulokkeet ovat äänenlaadultaan ensiluokkaiset. Siihen

se ihanuus sitten loppuikin.

Ohjekirja sisältää aukeaman pienellä painettuja varoituksia virtuaalitodellisuuden vaaroista sekä näölle että todellisuudentajalle parhaaseen amerikkalaiseen lakitekstitapaan. Siinä jopa ystävällisesti kerrotaan, ettei ajaminen, laskettelu tai sukeltaminen(!) VFX päässä olisi viisasta. Lisäänpä siihen omana panokseksi, että myös pelaamista kypärän kanssa kannattaa välttää.

Virtuaalitodellisuus todellisuudessa

VFX:n kuvanlaatu on aika karmaiseva. Piskuisten LCD-ruutujen kuva on väreiltään ja kontrastiltaan luonnollisesti melko karkea, ja ne peittävät näkökentässä suunnilleen saman kokoisen alan kuin 14-tuumainen ruutu normaalietäisyydeltä katseltuna, eli

mistään uppoutumisesta virtuaalimaailmaan ei voi puhua.

Kuvan laadun, tai laaduttomuuden, lisäksi varsinaisen pelikokemus kypärän kanssa on täyttä tuskaa. Normaalisti hiiriohjauksissa peleissä CyberPuckin ajurit kaappaavat vallan, ja hiiren sijasta joutuu käyttämään tätä melkoisen epämiellyttävää vekotinta. Esimerkiksi Doomissa eteen- ja taaksepäin liikkuminen sujuu siten, että CyberPuckia kallistellaan niin että ranne meinaa katketa. Sivusuunnassa käännytään päätä kääntämällä, mikä tietää pikaista menoa niskanikamille. Olisin pelannut Doomia mieluummin vanhalla kunnon hiirellä ja näppiksellä, mutta CyberPuckin ajurit eivät antaneet tähän mahdollisuutta. Itse asiassa pelaisin Doomia mieluummin ilman koko kypärää.

Toki on sellaisiakin pelejä, jot-

ka toimivat kypärän kanssa hie- man fiksummin: niin, että pään kääntäminen kääntää katsetta eikä liikesuuntaa. Tällaisia olivat muun muassa Descent ja Magic Carpet. Niiden pelaaminen kypärä päässä olisi voinut olla lievästi mielenkiintoistakin, mutta testikone ei jaksanut pyörittää stereonäyttöä, koska se vaatii kaksi kertaa enemmän väntöä. Pentium on siis syytä olla jos haluaa kypärästä irti sen, mitä siitä pystyy ylipäätään saamaan.

Kiitoksen kypärä kuitenkin ansaitsee siitä, että se myötäilee melko jouheasti pään liikkeitä joka suuntaan niin paljon kuin päätä voi kääntää. Hiiren tasoa tarkkuus ei kuitenkaan ole, joten Doomien kaltaisissa peleissä ladon oveen osuminen tuottaa vaikeuksia. Raskaampia pelejä, kuten kolmiulotteista Descentiä pyörittäessä alkoi kypärän liikkeen tunnistuskin tahmata ja jäädä jälkeen.

Potentiaalisen ostajan tulee pitää mielessä, että hyvin harvat pelit toistaiseksi tukevat VFX:n stereonäyttöä, joten useimmiten tämä rähmäinen kuva on vielä kaksiulotteinen. Toistaiseksi kolmiulotteisia pelejä tulee hetimiten mieleen vain Descent, Magic Carpet ja Flight: Unlimited, joista jälkimmäinen tilitasi oitis kypärän kanssa. Paketissa tuli mukana myös läjä demoja sellaisista kolmiulotteisista peleistä kuin Darker ja Zephyr, jotka osoittautuivat kuolettavan typeriksi ja sekavaksi räiskinnöiksi. Quake tulee kuulemma tukemaan täysin VFX:ää.

Kaiken kaikkiaan VFX1-virtuaalikypärästä jäi melko paha maku suuhun. Kun pelaa pelejä mieluummin ilman kypärää, onko fiksum maksaa siitä seitsemätuhatta? Toisaalta jotkut kypärää kokeilleet pitävät sitä universummin kewleimpänä juttuna.

Kannattaa siis kokeilla ennen ostamista, sillä tämä teknologia on vielä lapsenkengissään. Tai oikeastaan kapaloissaan.

Joona Vainio



© Väänänen

Jopa mallille tuli paha olo.

VFX 1 -virtuaalikypärä

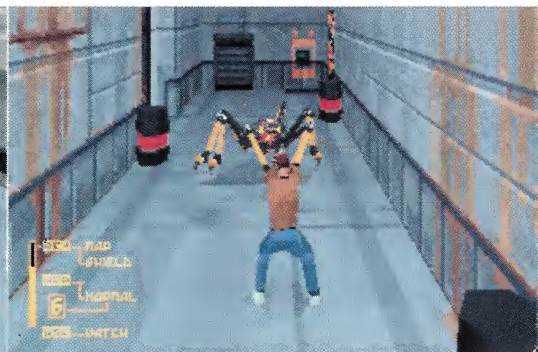
Valmistaja: Forte Technologies Inc, USA
Maahantuoja: Toptronics Oy, puh. (921) 273 4000
Hinta: noin 7500 markkaa

Fade To Black

Delphine/EA
PC

Conrad, Another Worldin ja Flashbackin upeasti animoitu sankari saa trilogiansa päätösosan uuden ulottuvuuden, sen kolmannen.

Conrad herää vankilassa ja pois olisi päästäv. Homman nimi on sama kuin edellisissä osissa: juostaan, hypitään ja ammutaan, tällä kertaa kolmiulotteisesti. Ihme sinänsä, Delphine ei ole langennut tekemään Doom-wan-



nabeetä, vaan grafiikkatyöli muistuttaa lähinnä Alone In The Darkeja.

Ainakin Fade to Black saa omaperäisyysspinnoja: siinä käy heikkovatsaisemman kehnosti, kun kamera singahtelee sinne sun tänne. Kun ongelma vaatii aseella alleviivatun ratkaisun, siirrytään maalia vahtaamaan Conradin olan yli.

Kaiken kaikkiaan grafiikka on näppärän näköistä ja hyvin animoitua. Grafiikkaa tuetaan tutusta 320x200:sta aina 640x480:een, joskin Super-VGA-tila vaatii jo Pentium-

vääntöä. Ainakaan demon äänimaailmassa ei ole kehumista: vähäiset efektit ja mitään sanomaton musiikki.

Mahdollisia ongelmia tulee paitsi siitä, että näppärä grafiikka tunkee välillä pelattavuuden tielle, myös poikkeuksellisen runsaasta näppäinmäärästä. Ja on Fade To Black vähän vaikeakin...

Nnirvi

Pelit-BBS: F2BDEMO1.ZIP-F2BDEMO3.ZIP, yhteensä 2,9 Mt.

Apache Longbow

PC
Digital Integration/Interactive Magic

Huippurealistisesta Tornado-lentosimustaan tunnettu Digital Integration on päättänyt käsitellä Apache-taisteluhelikopterin perusteellisesti. Julkaisijana on uusi pelitalo, jonka taustalta löytyy kuitenkin simulaattoreiden vanhoja kettuja. Interactive Magic on MicroProsen legendaarisen perustajan, Wild-Bill Stealeyn uusi firma.

Tornadosta tuli kulttipeli. Vaikeassa ja erittäin monipuolisessa simussa parasta oli tehtävien suunnittelu ja tarkkaan mallinnetut asejärjestelmät. Samat herkut siirtynevät Apacheen, mutta nyt myös näyttävyteen on satsattu enemmän ja lisätty mahdollisuus lentää helpommilla ohjauksilla. Grafiikka on nykynormin mukaisesti joko VGA tai SVGA.

Kutkuttavana herkkuna on kaksinpeli modeemilla, joko samassa kopterissa toisen ohjauksella ja toisen hoitaessa asejärjestelmiä, tai kahdella kopterilla toisiaan vastaan. Verkossa 16 ihmistä voi lentää samaan aikaan joko kahdeksassa kahden hengen kopterissa tai kaikki omillaan.

Pelattavassa demossa pääsee kokeilemaan taitojaan "instant action"-tyyliin, eli sekaan vaan aseet laulaen ilman sen kummempia suunnitelmia. Realistisella lentomallilla tuntuma on todella oikeanoloinen, kopteri on kiikkerä eikä rajoita lentoliikkeitä, joten liian rankat heittelyt päättyvät huonosti. Mukana on myös arcade-optio, jolloin lentäminen on helpompaa ja voi keskittyä tuhoamiseen.

Maasto on kauniin pyöreästi kumpuilevaa



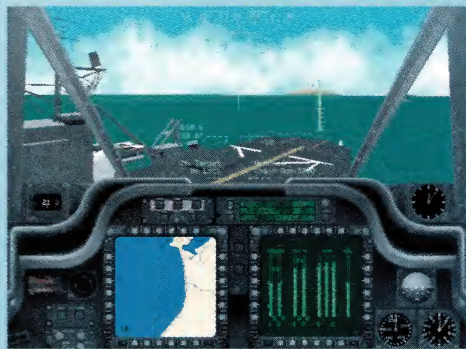
ja kerrankin väripalettia myöten näyttää varsin aidolta. Tärkeä juttu, koska koptereilla on pakko lentää pinnassa ja maastoa hyödyntäen. Demossa ei ikävä kyllä ole pahemmin puita tai pusikoita, joihin piiloutua.

Koptereiden ja muiden laitteiden grafiikka on erittäin yksityiskohtaista. Keulalla roikkuva tykki kääntyy pilotin katseen mukaan, lasatut aseet roikkuvat telineissä ja ampumisesta syntyvät efektit ovat uskottavan näköisiä. Tämä kaikki siis SVGA-grafiikalla. VGA:lla koko hoito on ruma, eikä mittareista saa juuri mitään selvää.

Demon perusteella ei voi sanoa vielä mitään tehtävien rakenteesta ja suunnittelusta tai verkko/modeemipelistä ja ase- sekä tutka-järjestelmätkin jäävät vielä vähän hämäräksi, mutta ainakin pelin systeemi vaikuttaa teknisesti erittäin lupaavalta.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: APCHDE-1.ZIP-APCHDE-3.ZIP, yhteensä 2,8 Mt.



Lords of Midnight 3: Citadel

Domark

PC CD-ROM

Luxor Moonprince on Borith Wolfheartin vankina Mananorin Mustassa Tornissa. Saatko prinssi Morkin et kumppanit Luxorin vapaaksi ja Borothin pysäytettyä?

Mutta kuka pysäyttää Mike Singletonin? Miksi hän saa jatkuvasti tehdä vaaaltavia pelejä, joissa on hyvin vähän tekemistä, ja joiden käyttöliittymät potkivat ergonomiaa hampaisiin ja sylkevät vielä päälle?

Peli ilmestyi juuri ennen lehden painoon menoa, ja ehdin pari iltaa pelaillakin. Tai itse asiassa olen seurannut kehnon näköisten vektoriveikkojen haahuilua ympäri suurta

maata, ihmetellen sekavaa käyttöliittymää ja yleensä koko pelin toteutuksen takana piilevää logiikkaa tai sen puutetta.

Otetaan näytteeksi jännittävä panttivan- kien pelastaminen katakombeista. Kävelet tökerön käyttöliittymän avustuksella tunti- kausia Ö-luokan Wolf 3D:stä peräisin olevia suoria käytäviä ja neliskulmaisia huoneita, ja ainoa "hupi" ovat oviaukossa paikoillaan jök- köttävät, kertaistusta kuolevat peikot. Ainoa seikkailua säestävä ääni on huono versio Carl Orffin Carmina Buranasta.

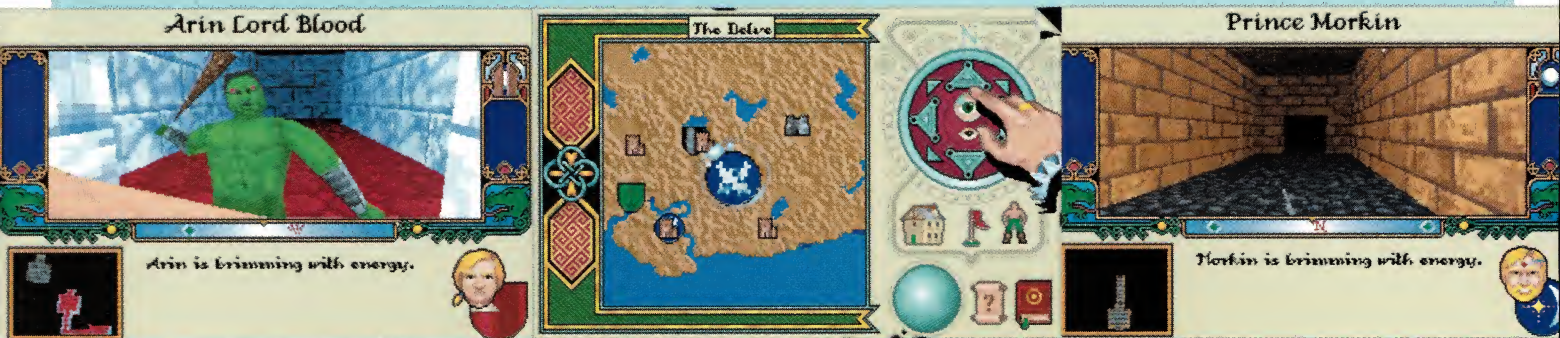
Jätetään "näppäri" tehtävienjako hahmoil- le ja "mielenkiintoinen" näkemys suurten joukkojen taistelusta itse arvosteluun.

Citadelista VOI löytyä pelikin, mutta en oikein jaksa uskoa sitä miehestä, joka on teh- nnyt Starlordin. PC Formatin "arvostelu" kan- nattaa kuopata syvälle: se lienee tehty PR- henkilön esityksen pohjalta.

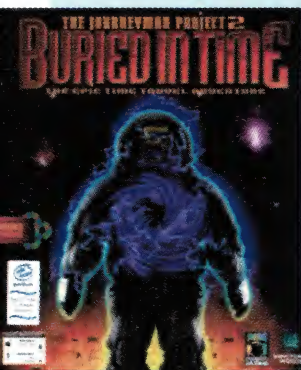
CD-version mukana saa Spectrum-versioi- den tarkat PC-kopiot Lords of Midnightista ja Doomdark's Revengestä (64 kt pala!). Ne ovat PD-kamaa ja ovat löytäneet jo ikuisuu- den Pelit-BBS:stä.

Nnirvi

Pelit-BBS: MIDNIGHT.ZIP
(ei demo, vaan PD).



The Journeyman Project 2: Buried in Time



Presto Studios/Sanctuary Woods/U.S. Gold
PC

Taas kuuluu aikakellojen tikitys ja vuosisadat natisevat liitoksistaan, kun Jojrneyman Projectista tuttu sankarimme saa vastaansa uuden konnakoplan. Tällä kertaa tonnin painoiset peltiheikit ovat vaihtuneet salaiseen viholliseen, joka on onnistunut tuhoamaan sankarimme tulevaisuuden aikavirrasta ja peukaloi muutenkin histo- riaa.

U.S. Goldin romppudemo kuittaa muut tiedot pelin juonesta "interaktiivisena aikamatkailuna", joten tar- kempi idea jää arvailujen varaan. Sitä auliimmin esitel- lään hienoa videokuvaa ja audiopuolta.

Pelialue on luotu jollain 3D-mallinnusohjelmalla ja pelaaja liikkuu siinä blokista toiseen liukuen. Myös ylös- ja alaskuikuilu onnistuu. Liikkuminen paikasta toiseen esitetään näyttävänä videopätkänä ja liikkumisen jäl- keen voi käpistellä hiirikursorilla ruutua, ja toivoa saa- vansa jotain aikaan. Mikäli tämä onnistuu, esitetään sii- täkin animaatiota.

Videopätkät ja taustamusiikki ovat huippuluokkaa ja liikkumisanimaatioita saa jopa nopeutettua jättämällä "turhat" elokuvapätkät pois. Journeyman 2 on ensim- mäinen vastaan tullut peli, jonka AVI-osuudet käyttävät highcolor-tilaa (65 536 väriä).

Ossi Mäntylähti

Pelit-BBS: Romppudemo, ei toivoakaan.

Airpower

Rowan Software/Mindscape

PC CD-ROM

Kolmas kerta toden sanoo. Tai sitten ei. Saa nähdä, pitääkö vanhan kansan viisaus paik- kansa, kun Rowan hyödyntää kolmannen kerran hävyttömän kaunista, mutta monen mielestä turhan epätodellista lentosimujen pelisysteemiään. Aikaisemmat samalla systeemillä tehdyt pelithän olivat Overlord ja Dawn Patrol, joita molempia vaivasi epäuskottavat lentomallit.

Airpower tapahtuu täysin tekaistussa fanta-



siaamaailmassa, joten tällä kertaa ei realismi ole ehkä kaikkein tärkein asia. Lentosimu tai ainakin lentopeli Airpower silti on.

Uutena jippona on strategia ja diplomatia, joten voitto ei ole pelkästään hyvän lentämi- sen takana. Ilmeisesti videokuvaa ja väliani- maatioita tulee olemaan paljon enemmän kuin aikaisemmissa Rowaneissa.

Hassua, että lentäminen tuntuu vähemmän painottomalta kellumiselta kuin Rowanin ai- kaisemmissa simuissa, vaikka tällä kertaa olisi ollut vapaus revitellä kunnolla ja unohtaa realismi kokonaan. Hyvä näin kuitenkin.

Yksinkertaisen demon perusteella ei voi sa- noa vielä paljon lopullisesta pelattavuudesta, mutta idea on sinänsä omaperäinen. Har- vemmin fantasiaa ja lentosimua on yhdistetty samaksi peliksi.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: APOWDM01.ZIP-APOWDM04.ZIP,
yhteensä 4,4 Mt.

Mechwarrior 2

Activision

PC CD-ROM

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt RAM (7 Mt XMS), CD-ROM 300 kt/s, VLB- tai PCI-SVGA-ohjain (VGA 320x200, SVGA 640x480 ja 1024x768)

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS (Plus, 16), CUS, Ensoniq Soundscape, Roland MT-32, General MIDI

Ohjaus: N, H, J, CH Flightstick (Pro), CH ProPedals, Thrustmasterin kaikki peliohjaimet ja pedaalit, Gravis Gamepad, Gravis Phoenix, Virtual I/O -kypärä, Suncom SFX Gamepad, Microsoft Sidewinder -joystick

Kiintolevy: 30-100 Mt

Kaksinpeli: 9600 bps tai nopeampi modeemi, nollamodeemikaapeli tai IPX/Netbios-yhteensopiva verkko

Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64 DRAM VLB, SB 16, TW32 General MIDI, CH Flightstick Pro, CH Pro Pedals, CD-ROM 300 kt/s



Metalliliitto

●● Hydrauliiikka vinkuu, kun raskas taistelurobotti suuntaa raskaat laserinsa kohti onnetonta uhria. Ka-blam! Savuava metallikädentynkä tippuu tantereelle. Wrang! Ja toinen! Armonlaukauksen katkaisee kuitenkin hirmuinen rakettimoottorien jylinä, joka saa mechpilotin katsahtamaan ylös. Liian myöhään: Marauder rusentuu kuin tölkki ylhäältä laskeutuvan mechin alle.



Pieni mutta ketterä ja lentotaitoinen Nova.



Kädetönä ei ole kivaa.



Activisionin Mechwarrior 2 kertoo ajasta, jolloin ritarit tehdään geneettisesti ja haarniskat painavat sata tonnia. Monet uskoivat, että 3000-luvun taisteluroboteista kertova peli ilmestyy aikaisintaan 3000-luvulla. Jos käy tuuri.

Alkuperäinen Mechwarrior tupsahti ulos vuosia sitten aikana, jolloin EGA-grafiikka edusti huipputekniikkaa. Mechwarrior 2:n ensimmäinen demo tuli jo pari vuotta sitten, sen jälkeen niin pelin tekijät kuin enginekin on uusittu muutamaan kertaan. Julkaisija on sentään pysynyt samana, joskin Activision on sekin ollut lähes haudan partaalla.

Haukkoja ja susia

FASAn suosittuun lautapeliin Battletechiin perustuvassa Mechwarrior 2:ssa otetaan tuntuun sodankäyntiin 3000-luvulla. Välineinä ovat mehit, jopa sadan tonnin painoiset kaksijalkaiset jättirobotit, joiden ohjaamoissa häärivät mechwarriorit.

Alkuperäinen Battletech sijoitui Inner Spheroon, jossa hyvä Star League puolusti maailmanjärjestystä. Mechwarrior 2 perus-

tuu Battletechin uudempiin klaaniskenaarioihin, joissa Inner Spherestä karkoitettut sotaisat klaanit vääntävät vallankahvaa. Mechwarrior 2 sijoittaa vastakain klaanit Jade Falcons ja Wolf ratkaisemaan aseina, kumpi on oikea Inner Spheren perijä.

Klaanit ovat kuin Japanin samurai-ideologiaa seuraavia sotilasjärjestöjä, joissa ylimpänä hyveenä on kunnia ja sotataito. Kunnioitettiin kasti ovat keshikit, jotka ovat jonkinlaisia futuristisia ritareita, joskin haarniskat ovat vähän suurempia. Geneettisesti jalostettuihin keshikkeitä kasvatetaan vain yhteen tehtävään: ohjastamaan mechejä.

Pelaaja istutetaan keshik-kadeti koulutuksen loppututkintoon. Ennen oikeita taisteluita on suoriuduttava mechin ajokokeita, joka ei ole ihan helppo nakki, etenkin kun kouluttaja ensitoikseen haukkuu kokelaan lyttyyn ja

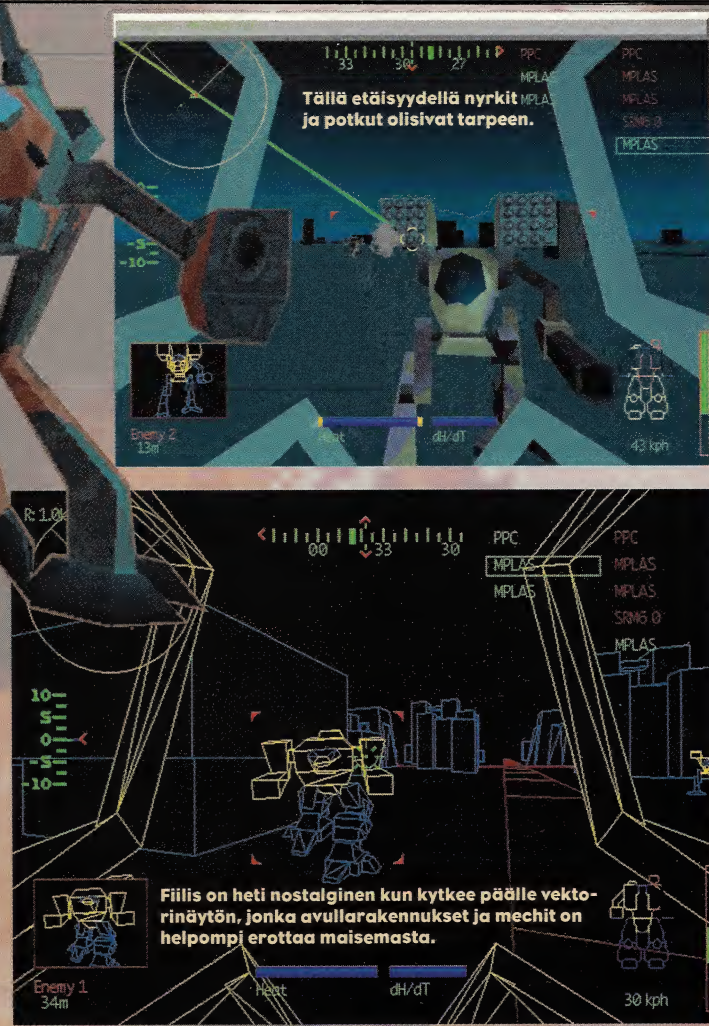
testien aikana jatkuvasti ivaa surkeaa kokelasta. Ärsyttävän kouluttajan voi ampua, seuraukset voi itse kuvitella... Testeistä suoriuduttuaan uusi pilotti saa komentoonsa oman mechin.

Mechien tekniikkaa

Erilaisia mechejä on tarjolla viisitoista. Jokaisesta mehistä on useampi eri variaatio, joita voi li-

säksi varustella ja kustomoida vapaasti, kunhan pysyy sallitussa painorajassa. Varusteluun kuuluvat tietysti aseet: partikkelikaunat, laserit, konetykit, ionitykit ja ohjukset. Muita varusteita ovat moottorit, panssari, suojakentät ja rakettimoottorit lentämistä varten. Näissä kaikissa on yksi paha sivutuote: lämpö.

Lämpö on mechin pahin vihollinen: ylikuumentunut mech



voi jopa tuhoutua ammusten räjähtäessä, tai ainakin muuttua hetkellisesti toimimattomaksi, mikä keskellä taistelua on itsemurhan yksi muoto. Lämmön torjuntaan käytetään jäähdyttimiä, jotka nekin vievät tilaa ja energiaa.

Mechwarrior 2:sta on jätetty pois kaksi oleellista Battletech-elementtiä: mechin jäähdyttimen vedessä seisomalla, ja metsässä piilottelevan mechin liikkeelle hästittäminen sytyttämällä metsä tuleen.

Kuolema ennen kunniattomuutta

Mechwarrior sisältää vain kuusi-toista tehtävää, kummankin klaanin vinkkelistä tosin. Onneksi laatu korvaa määrän.

Tarkoitus on planeetta kerrallaan päästä kohti Inner Sphereä. Tehtäviä ovat vihollisen tukikoh-
tien tuhoaminen ja omien puolustaminen, huoltokolonnien saattaminen ja kaikkea muuta suht' tuttua.

Usein tehtävän alettua tapahtuu jotain yllättävää, jonka seurauksena tehtävä muuttuu täysin: viholliset tekevät väijytyksiä,

hyökkäystehtävä muuttuu yhtäkkiä puolustukseksi ja ylivoima alivoimaksi.

Mukavaa lisäväriä tuovat aeromechit eli ilmavoimat ja elementaalit eli jalkaväki. Lisäksi maastossa on kaikenlaista ylimääräistä vipeltäjää, jotka eivät välttämättä liity itse tehtävään millään lailla.

Tehtävän päätavoite on pakko suorittaa, mutta ylimääräistä kunniaa voi kerätä toissijaisilla tavoitteilla ja bonuskohteilla. Esimerkiksi päätavoite voi olla tuhota vihollisen lentokenttä, toissijaisena tavoitteena tuhota kaikki alueen mechit ja bonuksena tuhota kaikki mahdollisesti viholliselle hyödylliset kohteet, polttoainevarat, huoltoalukset ja semmoiset.

Pelaajan henkilökohtainen tavoite on kerätä kunniaa ja saada ylennyksiä. Sotilasarvo tuo mukanaan oikeuden ohjastaa raskaampia mechejä ja antaa pelaajalle lisää käskyläisiä taisteluissa. Taistelussa ei nimittäin riehuta yksin, vaan upseerin komennuksessa on star, useamman mechin muodostelma. Vähän hölmönä epäloogisuutena kuitenkin peli aloitetaan yksin eikä siis jonkun ylemmän upseerin käskyläisenä.

Kuin ritarit konsanaan

Jokainen tehtävä alkaa maihinnousulla avaruusaluksista. Touhua katsellaan kolmiulotteisesti pilotin silmin mechin ohjaamosta, ja se onkin kunnan virtuaaliohjaamo, jossa voi vapaasti kääntyillä ja katsella eri suuntiin. Mittarit ja erilaiset näytöt heijastetaan pilotin näkökenttään, eikä niitä ole liikaa, vaan taistelusta saa juuri riittävän havainnollisen kuvan.

Mechin ohjaaminen ei ole ihan helppoa, koska samaan aikaan pitää hoitaa mechin kävely ja vauhti sekä kääntää erikseen vaak- ja pystysuunnassa mechin yläruumista. Oman mechin ohjaamisen lisäksi omia alaisia voi käskyttää. Kaverit eivät turhia höpötä, mutta hoitavat kyllä tehtävänsä.

Maasto on pirun hienoa. Korkeuseroja on kunnolla eikä liian kulmikkaasti. Planeetan lämpötila vaikuttaa, kuten myös painovoima. Tehtävissä aika kuluu ja päivä saattaa muuttua yöksi. Ra-

kennelmia voi käyttää hyväksi vaikka räjäyttämällä sillan sortumaan mechin niskaan. Puhumatakaan siitä, kun meinasi tulla housupyykkiä, kun vihollismech hypäsi päälle.

Mechit ovat lähes kirjaimellisesti hampaisiin asti aseistettuja ja kun aseet synnyttävät valtavasti kuumuutta, ei niillä räiskitä ihan miten sattuu. Aseet voidaan ryhmitellä, jolloin voidaan laukaista yhdellä laakilla kaikki saman ryhmän aseet tai napsia vain yksi ase kerrallaan. Yleensä viisasta on niputtaa vaikka kaikki laserit yhdeksi, ohjukset toiseksi ja mahdolliset raskaimmat tykit kolmanneksi ryhmäksi. Kupletin juoni on nimittäin siinä, ettei

mechejä kannata yrittää ampua summittain mihin kohtaa ruumista tahansa, vaan tulivoima pitää yrittää keskittää yhteen ruumiinosaan. Jalan ampuminen rikki tekee mehistä liikuntakyvyttömän tai vastaavasti, jos käsissä on aseita, kädet kannattaa ampua irti.

Jalankin saa ammuttua irti, mutta hämmästyks on suuri:



Mechwarrior 2

mech jää pystyyn! Samoin on unohdettu, että mecheillä on kädet ja jalat sitä varten, että niitä käytetään. Lähitaistelua ei siis ole.

Aseet tekevät vaurioita vain täsmällisistä osumista ja aivan vieressä kosahtavat isommatkin räjähdykset ovat harmittomia. Manuaalin mukaan räjähdykset vaikuttavat pienellä alueella myös ympärillään, mutta en suostu vahvistamaan sitä. Puutteet häirinnevät enemmän Battletechin aikaisemmin tutustuneita.

Ainoa havaitsemani mainitse-

misen arvoinen bugi on se, että oma mech saa aluksi vaurioita vain toiselle puolelle riippumatta mihin osumat tulevat. Activision on luvannut korjata asian tulevassa päivityksessä.

Kauniita härveleitä

Mechwarrior 2 tukee nykystandardien mukaista SVGA-grafiikkaa, eikä sellaista mikroa olekaan, joka sitä kaikilla herkuilla maksimiresoluutiolla sulavasti pyörittää. Testikokoonpanolla



myöhemmin erikseen julkaistavasta Netmech-ohjelmasta. Demoversiossa voi ottaa kaksinpelin modeemin, nollakaapelin tai verkon välityksellä. Lopullisessa versiossa sama onnistuu erikseen suunnitelluissa tehtävissä maksimissaan kahdeksan pelaajan välillä.

Mechwarrior 2 on hienon näköinen, siinä on yksi parhaimmista kuulemistani äänimaailmoista, sen tehtävät ovat täynnä pikkukoukkuja ja olen pelannut sitä fanaattisemmin kuin mitään muuta tänä vuonna ilmestynyttä peliä. Tiputan kuitenkin muuttaman pisteen siitä, ettei Battletech-lautapelin niin monipuoliseksi tekeviä juttuja ole saatu kunnolla mukaan.

Puutteineenkin Mechwarrior 2 on julmetun nautittava toimintapainotteinen mech-simulaattori, jonka pelisysteemiä toivoisi käytettävän jatkossakin. Vaan saapa nähdä: Activision menetti julkaisun jälkeen lisenssin, joten heiltä ei jatkoa sarjaan ole odotettavissa.

Kaj Laaksonen

Battletech – wot the hech?

Battletechin tarina alkoi 80-luvulla FASAn kehittäessä taktiikkalautapelin japanilaisten mech-animaatioiden, etenkin Macrossin, innoittamana. Monet alkuaikojen legendaarisista mecheistä (Marauder, Rifleman, Warhammer jne.) olivat ulkonäöltään suoria kopioita Macrossin härveleistä. Pelin säännöt, jotka pursuavat lähdekirjoineen massoitain härveleitä ja teknistä dataa aina mechien rakennepiirustuksista asti, saivat jokaisen sopivahenkisen pelaajan kuolaamaan. Pelimaailma on sittemmin laajentunut sekä roolipelillä (Mechwarrior) että kirjoilla.

Battletech talonkorkuisine, jaloilla koikkelehtivine panssariajoneuvoineen on kaukana realismista, mutta ainakin sitä oli hauska pelata. Vaikka pelin sääntölogiikka olikin sangen omalaatuinen aina mechien kuumenemisestä täysin vanhanaikaisena pidettävään panssarinläpäisy-systeemiin, säännöt kuitenkin toimivat erinomaisessa tasapainossa keskenään.

Battletech keräsi pian ympärilleen pienehkön, mutta sitä vankemman kannattajakunnan. Ehkä mecheissä viehättää niiden ritariromantiikka: mechithän ovat vain ylikasvaneita haarniskoja, joiden ohjastajia sitovat tiukat kunniasäännöt. Mechien virittely tai kokonaan oman rakentaminen on hyvin olennainen osa pelin viehätystä, ja säännöt ovat tukeneet tätä alusta asti.

Battletechin universumi on yksi parhaiten suunnitelluista ja dokumentoiduista sci-fi-maailmoista: lukuisat lähdetekokset ja tekniset käsikirjat kuvaavat kaiken eri sotilasryhmittymien univormuista yhteiskuntarakenteisiin. Tämä tuo mielikuvitusmaailmaan kouriintuntuvuutta, josta Star Wars- tai Star Trek -friikeillä on varmasti kokemusta.

Lähes kaikki teknologia sitä ainaista hypermoottoria lukuunottamatta olisi teoriassa mahdollista toteuttaa, ja härvelit myös näyttävät uskottavilta parhaaseen army-tyyliin muotoiltuina.

Klaanit tulevat

Viitisen vuotta sitten FASA toi kuvaan mukaan klaanit pikanttina lisänä sotien ja poliittisen juonittelun sekamelskaan. Klaanit koostuvat Tähtiliittouman hajotessa evakkoon lähteneiden huippusoturien ja tiedemiesten jälkeläisistä, jotka ovat teknologialtaan ylivoimaisina palanneet synnyinsijoilleen Inner Spheren entisiin liittoumamaailmoin hitaasti nauttimaan klaneille sen mikä klaneille kuuluu. Heidän yhteiskuntansa noudattaa fanaattisesti bushidon kaltaisia riittejä ja elitismiä, mutta ei ole yhtenäinen.

Ensimmäiset hyökkäykset kaatuivatkin klaanien keskinäiseen nahisteluun siitä, miten tulkita pyhiä tekstejä. Jotkut haluavat tulla Inner Spheroon ja Äiti Maahan pelastajina ja suojelijoina, jotkut haluavat miehittää ja tuhota armoa antamatta. Battletechin sodan repimän universumin historiassa on kulunut kymmeniä vuosia pelin alkuaajoista, mutta Inner Spheren kohtaloa ei ole vielääkään ratkaistu...

Joona Vainio

peli pyöri kuitenkin siedettävästi alemmassa SVGA-tilassa täysillä yksityiskohdilla.

Upeasti animoidut mechit ovat hienon yksityiskohtaisia, vaikka tekstuuripinnoitteissa onkin vähän pinnattu. Kuivissa mechit saattavat näyttää sekavilta klonteilta, mutta liikkuttaessa ne ovat kaunista katseltavaa.

VGA-tilassa grafiikka pyöriineen riittävän sujuvasti suurimmassa osassa koneita, ja kerrankin VGA-tila on tehty kunnolla, eikä vain periaatteen vuoksi.

Räjähdykset ja aseiden efektit näyttävät nekin harvinaisen nautittavilta. Tulipallojen keskeltä singahtelee irti raajoja sun muita sekalaisia mechin kappaleita. Eriksien pitää kehua ehkä kaikkien aikojen upeinta alkuintoa, joka virittää komeasti sopivan tunnelmaan.

Äänistä vastaa Soundelux, joka on aikaisemmin tehnyt ääniefektejä sellaisiin Hollywood-spektaakkeleihin kuin Cliffhanger ja True Lies. 16-bittisellä äänikortilla efekteissä on harvinaisen paljon jyttyä: mechien kävely kuulostaa raskaalta, räjähdykset kumah-televat uskottavasti ja mukaan on jaksettu tehdä mechien hydraulikan äänien kaltaista pientä kiva.

Musiikki tulee suoraan rompulta ja kappaleita voi kuunnella erikseen myös tavallisella CD-soittimella. Kerrankin musiikki vastaa pelin tunnelmaa: iänikuisen teknohumpan tai diskopol-jennon asemasta korva saa nauttia jylhän mahtipontista klassisen musiikin tyyppistä paisuttelua yhdistettynä teollisuusmeteliin.

Kaveria pääsee kormyt-tämään demoversiolla

Hyvää

- Sulava ja kaunis grafiikka sekä animaatiot.
- Massiivinen äänimaailma.
- Monipuolinen ja kustomoitava ohjaus.
- Vähän mutta tiukoja tehtäviä.
- Puutteista huolimatta hienot maastot.
- Monen pelaajan mahdollisuudet.
- Mechien kustomointi.

Huonoa

- Liian lyhyt.
- Turhan paljon vapauksia Battletechin säännöistä.
- Ei mainitsemisen arvoista juonta.
- Lineaarinen kampanja.

Mukaansatempaava taistelusimulaattori, joka jättää vielä toivomuksen parannuksista jatkossa.

Mech-simulaattori



91

Micro Machines 2

Supersonic/Codemasters

PC CD-ROM

Minimi: 386SX/25, 4 Mt, CD-ROM

Äänituki: Sound Blaster, CUS, musiikki CD:ltä

Ohjaus: J x 2 (Y-kaapeli), N

Kiintolevy: 15 Mt

Muuta: 16 pelaajaa toisiaan vastaan, yhtäaikainen nelinpeli

Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, VLB-VGA, CD-ROM 300 kt/s

Bileiden pelastus



kallaan. Äänet ovat sinänsä sopivat, puheenpäälinää on tunnelmaa tuimistamassa ja CD:ltä soiva musiikki on miehekästä. Kesken pelin CD-asemaan voi tuikata oman suosikkikaahauslevyn, mikä parantaa peliä luonnollisesti entisestään!

Micro Machines 2 on tuskin peli, jota kalliin huippu-PC:n hankkinut ensimmäisenä esittelee kateelliselle kaverilleen. Se ei ole komea eikä kaunis, eikä prameile renderoiduilla 3D-graafikoilla. Sen tarjoama nelinpelikemus on kuitenkin elämys sinänsä, eikä siihen tarvita kuin yksi PC! Ei verkkokortteja, ei modeemeja, ei Internetiä, ei sähköä kaapelien kanssa. Pelaa ja nauti! Plug and Play!

JTurunen



O mia ratojaan pyörivät autoilupelit piristivät, kun nokkelat ohjelmoijat keksivät kilpailuttaa pikuautoja keittiössä, pulpetinkaniella ja muissa vähemmän rallatuissa ympäristöissä. Micro Machines oli hauska kaahauspeli, josta yksinkertaisen idean tyyli-puhdas toteutus teki klassikon. Micro Machines 2 lisää soppaan samanaikaisen nelinpelin sekä helppokäyttöisen rataeditorin.

Kuvallisesti peli muistuttaa huikean paljon edeltäjänsä: tunnakoiset pikkukaarat vilistävät lintuperspektiivistä tiirattavia arkisiin kohteisiin sijoitettuja ratoja pitkin. Aamiaispöydän antimet, remonttihuoneen porat, takapihan mullikon lapiot ja sangot saavat kyytiä miniatyyriautojen huristaessa sokin sokin niiden ympärillä. Välillä tutustutaan biljardipöydän vihreään verkaan,

välillä törmäillään flipperin sisuksissa.

Ratoja uuteen versioon Super Sonicin ahkerat ohjelmoijat ovat viitsineet väsäätä reilut viisikymmentä, ja rataeditorilla voi ystävään kiusata rakentamalla vaikkapa toisen mokoman lisää. Radat siirtyvät näppärästi levykkeellä kaverilta toiselle (tai vaikka Pelit-BBS:ään). Erilaisia menopelejä on kaikkiaan 17 maassa, meressä ja ilmassa kulkevaa. Entisistä vain tankki puuttuu, nyh!

Edeltäjästä tuttujen simppeleiden yksinpelivaihtoehtojen lisäksi Micro Machines 2 tarjoaa superliigan ja aika-ajot. Superliigassa taistellaan pisteistä ja edetään kohti vaativampia vastuksia ja ratoja, aika-ajossa taas metsästään ennätyksiä. Hauska, vaikkeikaan uusi idea (Hard Drivin', lapset) on kilpailla itseään vastaan: oma ennätysajo näkyy ruudulla harmaana haamuautona.

Yksinpeli ei kuitenkaan kauan

jaksa kiinnostaa. Ajokkia ei voi kehittää kilpailun edetessä, radalta ei löydy kerättävää eikä tietokonevastustajien hännäminen pelkällä pökkimisellä ole kovin tyydyttävää. Perinteinen "aloita alusta kun ajokit loppuvat" -pelattavuus ei myöskään innosta.

Useammalla pelaajalla kaahattuna Micro Machines 2 räjäyttää pankin. Jokainen kilpailu on aina sarja peräkkäisiä hysteeriä kaksin-nelin-kamppailuja. Kansakilpailija eliminoituu hetkeksi pois, mikäli jää johtoautosta jälkeen kuvaruudun mittaisen matkan. Näin kukaan ei pääse missään vaiheessa ajamaan ylhäisessä yksinäisyydessä, eikä kukaan jää koskaan muista jälkeen. Nerokasta. Voittaja on luonnollisesti se, joka jää viimeisenä jäljelle. Tämän jälkeen kilpailijat laitetaan jälleen samalle viivalle.

Kuvaruudun reunamilla olevat pallukkarivit laskevat automaattisesti pisteitä. Vasta kun oma rivi on täynnä, (kokonais)kilpailun voitto tipahtaa.

Samanaikaisen nelinpelin ohella kaksi kahden hengen joukkuetta voi taistella paremmuudesta. Lisäksi peräti kuusitoista pelaajaa voi ottaa osaa mies miestä vastaan -turnajaisiin. Micro Machines 2 on todellinen kotibileiden pelastus.

Ohjelmoijat ovat saaneet PC:een pysymään hyvin hurjassa vauhdissa mukana. Vieritys on sulavaa, superkaaroilla hysteeriä nopeaa ja pelattavuutta selkeyttävät parallaksit (päällekkäisvieritykset) ovat pai-



Hyvää

- Hillitön, nerokas kaksin-, kolmin- ja nelinpeli.
- Sutjakka toteutus.
- Rata-editori.

Huonoa

- Yksinpelinä keskinkertainen.
- Outoa rätinää äänissä (testikokoonpanon ongelmako?).
- Ei sovi Ossille (ei ammuta lainkaan).

Ajopeli

Yksin

75

Monin

92



Etelä-Amerikassa huhutaan erään monikansallisen yhtiön
eristäneen entisen sotilasalueen, koska se haluaa niin kiihkeästi varjella
erittäin poikkeuksellista ja käänteentekevää peliutuuttaan. Tilaa Pelit-lehti, niin tiedät,
mistä seuraavaksi rävähtää. Soita (90) 120 670 kestopilausena 12 kk (10 nroa) vain 228 mk.

Hintaan sisältyy Pelit-BBS:n ilmainen käyttöoikeus.



The Civil War

Empire

PC CD-ROM

Minimi: 386DX/33, 4 Mt (kaksinpeliin 8 Mt), CD-ROM, H, SVCA
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Pro Audio Spectrum, Gravis
Ultrasound, Windows Sound System

Kiintolevy: 7 Mt

Testattu: PC 486/80, Sound Blaster AWE 32, Mitsumi CD-ROM

Kuinka innostunut tyypillinen jenkkipelaaja olisi Suomen sisällissotaan sijoittuvasta "Reds And Whites: The Road To Tampere" -pelistä? Varmaan tasan yhtä innostunut kuin muu maailma loputtomista Yhdysvaltojen sisällissotapeleistä, jonka uusin edustaja on Civil War.

Yhdysvaltain sisällissodassa vastakkain olivat orjuutta kannattavat Etelävaltiot ja sitä vastustavat Pohjoisvaltiot (eli jenkit) presidentti Lincolnin johdolla. Jenkit voittivat.

Fields of Gloryn kehittäneen tiimin Civil War yrittää rohkeasti yhdistää kaksi erityylistä pelitapaa: joukkoja liikutellaan ilman heksarajoituksia karttapohjaisessa strategiamoodissa, ja toistensa lähelle joutuneet armeijat selvitävät välinsä reaaliaikaisina miniatyrytaisteluina.

Veli veljeä vastaan, isoäiti isoisää vastaan

Amerikan veristä sisällissotaa käsittelevän Civil Warin tarkoituksena on vallata vastapuolen kaupunkeja ja sitä kautta murtaa vastustajan moraalit ja kerätä tarpeeksi pisteitä voittoa varten. Omista kaupungeista värvätään joukkoja ja niiden tuotantoa käytetään laivojen ja armeijoiden varustamiseen.

Kaupungeissa tuotetut tykistön, ratsuväen ja jalkaväen yksiköt saavat automaattisesti nimensä kotipaikkansa mukaan, tyylikäs piirre, joka antaa joukoille hieman persoonallisempaa tuntua. Toimintaan siirretyt armeijat näkyvät kartalla eri kokoisina lippuina. Prikaatit ja plutonat ohjastetaan oikeisiin paikkoihin hünen avulla, pelkän apostolinkyydyin lisäksi yksiköt voivat liikkua myös vesitse ja rautateitse. Hyvänä ideana joukot voivat liikkua vapaasti kartalla ilman hek-

Wish you weren't here



sarajoitteita, mutta valitettavasti liikkumisalgoritmit ovat päinmäntä: joukot esimerkiksi oikaisivat huoletta kymmenen kilometrien levyisten lahtien poikki. Toisinaan yksiköt jäävät ikuisen silmukkaan pyrkessään määränpäähensä.

Armeijat on koottu aitojen kenraalien ja yksiköiden alle, joukkojen komentosuhteita pääsee muokkaamaan organisaatiokartalla. Armeijoiden ohjaaminen vaatii organisaatiokarttaan perehtymistä, ylemmälle organisaatiolle annettu käsky koskee myös alempia yksiköitä, mikäli alemmaa yksikköä ei ole tilapäisesti irrotettu ylemmästä organisaatiosta. Usean armeijan yhtäaikainen hyökkäys tapahtuu kokonaan yksiköt samaan armeijaorganisaatioon.

Organisaatiokartan käyttäminen on yksi Civil Warin parhaista ideoista – mutta sen toteutus on Civil Warin pahin munaus ja muistuttaa epäilyttävästi surullisenkuuluisaa Patriotia. Organisaatiokartalta olisi helppo poimia esimerkiksi kaupungin varustamiseen sopiva yksikkö, toisaalta taas yksiköiden sijainti on hankalampi selvittää. Kartalta olisi myös kätevä irrottaa pienempiä yksiköitä joukko-osastoistaan,

mutta se taas ei onnistu ilman organisaatiokartalla käyntiä. Koko organisaatiokartan pitäisi olla pelkästään apunäyttönä, pääkartalta pitäisi ehdottomasti päästä käsiksi sen toimintoihin.

Viimeisenä niittinä sodankäynnille on tekoälyn hampaattomuus. McDowellin käskyttämäksi keräämäni viidenkymmenentuhannen miehen armeijaa vastaan typerä kone heitti peräjäkeen monta pientä armeijaa, jotka luonnollisestikin saivat kukin reilusti turpiinsa. Muuta tehtävää ei ollut kuin odottaa, että kone tuhosi itse joukkonsa.

Käyttöliittymä on hidas mutta kankea

Miniatyrytaistelussa pikku-ukot esittävät prikaateja. Idea on epärealistisuudestaan huolimatta viehättävä, mutta hävyttömän tökerö grafiikka ja taisteluista puuttuvat äänet vievät peli-ilon jo alkuunsa. Balettianssijoita muistuttavat ukkelit sutivat paikallaankin, avorivistöt tekevät salamakäännöksiä ja toisinaan nappulat jäävät vilkkumaan kahden suunnan välillä – taistelut ovat yhtä söhryä.

Myös Civil Warin käyttöliittymä kaipaisi pikaista paikkausta.

Kampanjamoodissa näyttöä ei voi zoomata kuin kahdella tasolla, tarkemmassakin moodissa liput ja kaupungit menevät mösöksi, josta on vaikea ottaa tolkkua. Aivan liian suuri osa ruudusta varattu komentoikoneille, ikonit saisi pienentää neljäsosaan nykyisestä koostaan ja vastaavasti karttaa voisi suurentaa samalla mitalla.

Vierittäminen on hidasta 486/80:lläkin – käsittämätöntä, sillä ei nyt pelkkä ruudun vieritys saisi konetta hyydyttää. Siirtymien alueelta toiselle on kömpelöä, etenkin kuin muuta keinoa ei ole kuin hidas vieritys. Käyttöliittymässä rassaa myös yletön ruudun uudelleenpiirtäminen: kun esimerkiksi armeija joutuu taisteluun, ruutu tyhjennetään ja piirretään uudestaan vaikka pelkkä alaosan uudelleenpiirto riittäisi.

Yritystä tiimillä on piisannut ja vaivaa on nähty tuhottomasti, mukana tulee hieno historiamanuuaali ja peliin on jopa integroitu pieni Civil War -ensyklopediakin. Mutta Civil Warin hyvät ideat ja kova tekeminen yritys eivät alkuunkaan riitä paikkaamaan kehnoa käyttöliittymää ja huo-noa tekoälyä.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Hyvä Amerikan sisällissodan on-line-historia.
- Erinomainen sodankäynnin menetelmiä, taustaa ja taktiikkaa selostava manuaali.

Huonoa

- Hankala käyttöliittymä.
- Typerä tekoäly.
- Surkeat miniatyryt.

Strategiapeli Etelävaltioiden tyyliin: aluksi vaikuttava hyvältä mutta lopussa kusahtaa pahasti.

Strategia



Across The Rhine

MicroProse

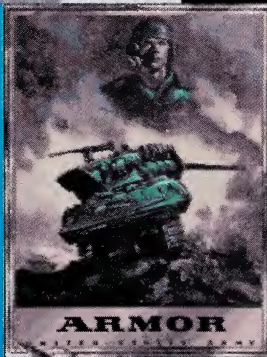
PC CD-ROM

Minimi: 486/33, 4 Mt,
CD-ROM 300 kt/s, SVGA

Äänituki: Sound Blaster (Pro, I6,
AWE), Roland MT-32/RAP-
IO/LAPC-I, PAS, CUS, Adlib,
Turtle Beach Maui

Ohjauk: H, N, J, FCS, FS PRO
Kiintolevy: 20-90 Mt

Testattu: 486/66, 8 Mt, VLB,
SB-I6, CD-ROM 300 kt/s



Panssarin pörinää

●● Jenkkituristit vapisevat Ardennien metsässä: kenties juuri nyt heitä vaanii Tiikeri, Pantteri tai saksalaisten kissapetojen pelottavin edustaja, hirveä Kuningastiikeri. Kisut popsivat vielä monta Shermania, ennen kuin jenkit ovat päässeet yli Reinin.

Shermaneita kasapäin. Vaan ongelmia olikin siinä, ettei kissoja ollut tarpeeksi, eikä niihin loppuihinkaan aina saanut ammuksia ja polttoainetta. Jenkeillä taas oli varaa uhrata sekä miehiä että Shermaneita. Jos joku ei tiedä, niin saksalaiset hävisivät toisen maailmansodan.

Pelejä on moneksi, mutta nykystandardilla tehty kunnan tankkisimulaattori puuttuu edelleen. Modernien tankkipelien ykkönen on edelleen MicroProsen vanha M1 Tank Platoon, ja toisesta maailmansodasta ei kunnan tankkisimua edes ole. Eikä ole Across The Rhinen jälkeenkään, vaikka niin luultiin.

Across The Rhine on strategiapeli, joka yrittää vietellä simunamien haluavia pelimiehiä tehrästäällä peliboolia kolmiulotteisella toiminnalla, ja vielä ah niin muodikkaalla ikkunoidulla käyttöjäljittymällä. Ja pelaajat eivät montaa negatiivista adjektiivia jättäneet käyttämättä.

Kuusistossa rytisee

Minä ja kiljoona muuta M1 Tank Platooninsa puhkipelannutta odo-

timme Tank Platoonin uutta versiota toisen maailmansodan legendaarisilla tankeilla. Kyllä Reinin yli tankilla pääseeikin ajamaan, ei siinä mitään. Amerikkalaiset jenkkitankit ovat M4 Sherman (monta varianttia), M10 Wolverine, M18 Hellcat, M36 Jackson ja M5 Stuart. Saksan pojat porhaltavat muun muassa sellaisilla legendaarisilla vehkeillä kuin Pzkw IV, Pzkw V Panther, Pzkw VI Tiger/King Tiger ja JagdPanther. Näiden lisäksi mukana, joskaan ei ajettavissa, on jotakuinkin jokainen vähänkin tärkeämpi tykki, puolitelavaunu, panssarikrenatööri ja muu tuttu roipe.

Mikään simulaattori ei Rhine silti ole. Ensinnäkin jokainen näkyvä ajoneuvo edustaa joukkuetta, siis yhdestä viiteen ajoneuvoa, mikä sinänsä on jo vähän hölmöä.

Pahempi juttu on se, että Shermania rei'ittävä Herman The German vaatii tarkat silmät, sillä 320x200-kokoinen 3D-ikkuna täyttää neljänneksen koko ruudusta, ja maksimikoossaankin vain karvan verran yli puoli ruutua täyttyy. Siinähan tihrustat. Lopputulos näyttää aina enem-

rakennuksineen, siltoineen ja jopa lehmineen. On kesän vihreyttä, talven valkeutta ja kuun valaise-man yön ...pimeyttä. Täällä risteilee näyttävä, bittikartoilla päällystetty tankki- ja ajoneuvo-armada. Tosin se näyttää siltä kun pienoismalleja vedettäisiin narun perässä, pyörät eivät liiku. Huvittavaa kyllä: vaikka CD-pelistä on kysymys, joka tankilla on vain yksi sisägrafiikanäyttö, erisentään jenkeillä ja saksalaisilla. Digitoidut efektit luovat tunnelmaa, onneksi strategianäytölläkin.

Jos unohtetaan pikkuruinen ikkuna ulkomaailmaan, löytyy "simulaatio-osuudesta" rutkasti muitakin unohtuneita juttuja. Ensinnäkin pelaaja näkee tankista vain noin 200-300 metrin päähän, toisin kuin tietokone, joka osuu paljon pitemmältä. Vain osumat vihollistankkiin (siis joukkueeseen) näkyvät, mihinkään muuhun (talot, lehmät) ei voi osua näkyvin seurauksin. Oma "tankki" voi myös olla keskellä tykistökeskitystä, mutta aina-kaan räjähdyksistä sitä ei huoma. Tosi mämmäilynä ja oikean tankkistrategian vastaisena, ainoa pelissä metsään menevä on sen kolmiulotteinen höpönassu-osuus, tankit tai muut yksiköt eivät puitten suojaan pääse.

Simulaatio-osuus on yksinkertaisesti täysin tarpeeton, turha ja huono, ja se kannattaa supistaa pikku ikkunaksi muuta peliä haittaamasta. Prosen edustajat ovat jo verkossa selitelleet, että ei ATR:ää simuksi ollut tarkoit-





tukaan, vaan reaaliaikaiseksi strategiapeliksi, jossa on pyritty mallintamaan eri aselajien yhteistoimintaa. Yeah, right. Helvettiäkö tykillä paukuttelua siihen sitten on tungettu.

Pataljoona vainiolla

Onneksi 'Prose on oikeassa: strategiapelinä Atr on alkuhan-kalauksien jälkeen itse asiassa varsin hyvä, ja olisi parempikin, jos kontrollointi olisi vähän sujuvampaa.

Peli sujuu reaaliajassa, ja mitä pelaaja saa komentaa riippuu siitä, minkä sotilasarvon hän valitsee. Kersantti komentaa joukkuetta (pataljoon), majuri pataljoonaa (battalion) ja välimuodot komppaniaa (company). Pienin komennettava yksikö on siis joukkue, eli yksittäisiä tankkeja tai miehiä ei siirrellä. Luonnollisesti majurikin voi halutessaan komentaa joukkuetta.

Se, miten yksikkö käyttäytyy, riippuu sen käskyistä. Ne säätelävät millä ehdoilla vihollista kormytetään. Valittavana on muun muassa rynnäköintiä, puolustusta ja vastahyökkäystä. Yksikön toimintaa sääteläe myös sen kokemus: mitä merkäkorvaisempi yksikkö, sen helpommin se lähtee Kypälämäkeä valtaamaan.

Sujuvaan käyttöliittymään totuneena Rhine tuntuu kankealta ja puolitekoiselta. Se toimii enimmäkseen hyvin, kunhan vain onnistuu keksimään sen toimintalogiikan. Jotta esimerkiksi voi komennella joukkuetta yksinkertaisella move to -käskyllä, täytyy joukkueen olla taistelussa. Muuten se täytyy irrottaa (detach) komppaniasta, antaa uudet käskyt ja leikkiä waypointeilla. Muu-

tenkin voimassa olevien käskyjen, määränpään ja vastaavien tarkistaminen vaatii koh- tuuttomasti hiirennapsuttelua, ja siirtyminen komppaniatasosta pataljoonatasolle voisi olla nopeampaa.

Tiedonpuute ärsyttää: miten esimerkiksi kranaatinheitinryhmä toimii? Mikä sen kantomatka on? Ampuuko se vihollista, jonka tiedusteluryhmä näkee? Kun se kökkii mäen päällä, mitä se on parhaillaan tekemässä?

Toinen ärsyttävä piirre on se, että yksiköt tuntuvat välillä elävän omaa elämäänsä. Kerran esimerkiksi komentokomppaniani jeepit salivat päähänsä ajaa hyökkäävien Panzer IV:sten viereen, vaikka käskyt olivat jotain aivan muuta. Mitään tappavan typerää ei kuitenkaan minun kouliintumaton silmäni havainnut.

Teknistä valittamista kyllä riittää. Swappifile on vaatimat- tomat 14 megatavua, latausajat ovat kammottavat, ja jos niitä haluaa inhimillisempiin mittoihin, pitää Reinia juoksuuttaa kiintole- vylle 90 megatavua. Jos luopuu 3D:stä, taistelu sujuu 486/66:lla ihan juoheasti.

Idioottimaista kyllä, käynnissä olevaa taistelua ei voi kesken kaiken tallentaa, eli parempi suojautua tosielämän yllätyksil- tä. Toisaalta se estää savetilan- nesankareiden huijailun. Taistelut kestävät noin tunnista noin kolmeen tuntiin. Ajanopeutus löy- tyy, mutta se vain tuplaa ajan, joten lukemista on syytä varata ruudun viereen, esimerkiksi Atr:n erinomaiset ja mielenkiintoiset manuaalit sopivat mainiosti, danke schön.



Pois kolmiulotteinen pelleily, niin käteen jää kevyt reaaliaikainen strategiapeli.



Kelpo kampanjointia

On Rhinessa jotain todella pitkäl- lekin ajateltua, nimittäin sen kampanjamoodit. Valittavana on joko historiallinen kampanja, jos- sa jenkit voittavat saksalaiset miten tahansa, ja hypoteettinen kampanja, jossa jenkit on mah- dollista työntää mereen. Kotiko- mentaja joutuukin pohtimaan kaikenmoista: kenelle antaa am- mukset ja bensa, pitäisikö Pan- ther-komppanian antaa levätä taistelu pari ja semmoista.

Kampanja kärsii siitä, että käytännössä sitä joutuu pela-amaan majurina, jotta saa komen- taa koko pataljoonaa. Muuten pe- li menee odotteluksi ja tietoko- neen operaatioiden ihmettelyksi, kersanttina kun voi komentaa vain omaa joukkuettaan. Jollei kampanja riitä, on mukana vielä taistelueditori, jolla voi toteuttaa unelmakamppailunsa. Ja SS-yk- siköt pääsivät mukaan, vaikkei niihin voikaan liittyä.

'Prose olisi saanut tehdä erik- seen strategiapelin ja Panzer IV Tank Patoonin, sillä tämä epäpy- hä allianssi ei ole pahemmin hu- vittanut ketään. Vihan- ja petty- myksenhehkuisen vastaanoton jälkeen strategiaisuus on sen- tään kerännyt hyväksyntää, ja Rhine on kuitenkin aihealueesta kiinnostuneelle harkitsemisen arvoinen ostos, jos konetehto riit-

tää. Saa nähdä, riittävätkö eväät, sillä jo Panzer General on väkevä vastustaja, ja Grigsbyn Steel Pantherskin voi yllättää.

Nnirvi



Hyvää

- Reaaliaikainen strategiaisuus.
- Ääniefektit.
- Selkeä SVGA-grafiikka.

Huonoa

- Kankea.
- Typerä ja tarpeeton 3D-osuus.
- Ylipitkät latausajat.
- Taistelua ei voi tallentaa kesken.

Huono 3D-osuus ei onnistu täysin tuhoamaan lupaavaa strategiapeliä.

Simulaationa

50

Strategiapelina

80

Command & Conquer

Westwood/VIE

PC CD-ROM

Versio: 0.71310

Minimi: 486/33, 4 Mt, CD-ROM
300kt/s, H

Äänituki: Sound Blaster (Pro, I6, AWE), CUS (Max), PAS (I6), Roland RAP-10, Ensoniq, Microsoft SS, Gold SS, ESS Audiocard, Cardinal SS

Kiintolevy: 30 Mt

Multipeli: Modeemi, kaapeli, IPX
(4 pelaajaa)

Testattu: 486/66/8Mt, Cardex
Cobra VLB, SB-I6+GM-kortti,
CD-ROM 300 kt/s

Sota on kaunis

● ● Kun reaaliaikainen strategiapeli kuorrutetaan näyttävällä grafiikalla ja makoisilla äänillä, saadaan sotasoppa, jota jokainen on odottanut. Moni pasifistikin riisuu hetkeksi aatteensa päästäkseen valtaamaan & komentamaan.



GDI:n supertankki & kaverit epätasaisessa taistelussa.



MRLS-patterit tulittavat Nodin tankkia ja jalkaväkeä.



Tiberium-kerääjä dumpaa lastinsa.

Westwood iski rohtosuo-
neen ensimmäisellä stra-
tegiapelillään Dune II:
Battle For Arrakis, ja jat-
koa odotettiin heti, varsinkin
monen pelaajan optioilla teräs-
tettynä. Pari vuotta vierähti, ja
nyt Command & Conquer on
täällä. Ainakin toivottavasti, sillä
minulla on vain beta-versio.

Command & Conquerin lo-
pullisen version piti tulla ajoissa
tätä lehteä varten, mutta eihän se
tietystikään ehtinyt. Beta-arvos-
telu sentään vastaa tyhjiä sivuja
paremmin kysymykseen: "Oliko
Command & Conquer odotuk-
sen arvoinen?" Pysykää dyyninä,
se ratkeaa aivan pian.

It is dune, at last it is dune!

Command & Conquer sijoittuu
vaihtoehtoversioon nykyises-
tä maailmastamme. Ter-
roristijärjestö NOD
nyökkää järjestäyty-
nyttä yhteiskuntaa
vastaan, ja vain YK:n
rahoittama GDI (Glo-
bal Defense Initiative)
pistää kampoihin.



Jonkinnäköinen juoni siivittää
tapahtumia, ja se liittyy salaperäi-
seen tiberiumiin, outoon maassa
kasvavaan mineraaliin. Yllättävää
kyllä, tiberiumia voi kerätä ja siitä
saadulla rahalla rakentaa pa-
rakkeja, asetehtaita, tankkeja ja
muuta sotilasyksiköitä. Ja kukaan
ei epäile mitään, vaikka tibe-
rium-kiteisiin on leimattu "Made

in Dune".

Pelaaja voi luonnollisesti valita,
taistellako Afrikassa NODin rin-
nalla vai Euroopassa GDI:n riveis-
sä. Erivärisen maaston lisäksi
suuri osa ryhmien käyttämisestä
asejärjestelmistä on erilaisia, jos-
kin näppituntumalta arvioiden
GDI olisi voittajan valinta: lähes
kaikki ilma- ja ohjusaseet ovat
GDI:n yksinoikeus.

Westwoodille on muuten sat-
tunut lipsahdus, josta joku mora-
listi voi kehittää hauskan pikku
vainokampanjan. Yksi: C&C:ssä
voi ampua siviileitä. Kaksi:
C&C:n toisen kampanjan
taistelupaikkoja on muun
muassa Bosnia. Siis: Com-
mand & Conquer on peli,
jossa voi tappaa Bosnian si-
viileitä...

Rakennan minä majani

Ja taas aukeaa pelaajan eteen
maasto, josta suurin osa on mus-
tan peitossa. COMMAND.CO-
NIN maasto sisältää vihdoinkin
myös korkeuseroja, jokia ja mui-
ta esteitä. Vähän tyhmästi kui-
tenkin esimerkiksi jalkaväki (tai

mikään muukaan yksikkö sen
puoleen) ei voi pikku purosia
ylittää. Useista kentistä löytyy si-
viilien asuttama kylä, mutta kau-
punkitaisteluja ei pelissä ole.

Tähän maastoon rakennetaan
sitten tarpeelliset rakennukset. Ja
Arrakis-planeetan arpsit vete-
raanit eivät juuri ylläty: on Con-
struction Yard, on spic..tiberium-
jalostamo, sp..tiberiumsiilot, ase-
tehtaat, parakit ja muut monasti
duunatut rakennukset.

Tukikohtaa puolustamaan voi
rakentaa konekivääritornin, tyk-
kitornin, ohjustornin tai IT-oh-
jusbunkkerin. IT-ohjukset eivät
tässä versiossa nähtävästi kuiten-
kaan toimineet. Nodin joukoilla
on hauska lasertorni, joka tuhoaa
lähelle tulevan vastustajan kerral-
la. GDI:lla taas on ilkeä maan
kiertoradalla oleva ionikanuuna,
josta varmasti muodostuu mo-

nen pelaajan pelissä se jurppi-
mista aiheuttava juttu.

Tehtävissä on vaihtelua, kaikki
eivät ole "rakenna tukikohta, tu-
hoa vastustajan tukikohta" -lajia.
Tehtävänä voi esimerkiksi olla
kosauttaa tehdas yhdellä kom-
mandolla, tai saattueen kanssa
hakea tiedemies leiristä. Tibe-
riumiaakaan ei ole yhtä runsaasti
jaossa kuin spiceä aikoinaan.

Rauhan työkalut

Asejärjestelmät on osittain ko-
pioitu oikeista esikuvista, osin ne
perustuvat mielikuvitukseen, ja
ne eivät ihan heti loppu. Jo pelkäs-
tään jalkaväkeä saa ainakin viite-
nä eri versiona: miniguneilla, kä-
sikranaateilla tai singolla varus-
tettuna, rakennuksia valtaavina
pioneereina tai tosi rankkana,
mutta harvoin nähtynä kom-
mandona. Jalkaväki jopa pysyy
arvossaan kautta koko pelin: tykit
ja ohjukset osuvat nihkeästi pik-
kumiehiin.

Pioneeriyksiköt valtaavat ra-
kennuksia, mutta niillä ei ole
aseita. Vallatut rakennukset voi
myydä, niin saa kivasti nappulaa.
GDI:n yksiköistä suorastaan ra-

kastuvin kommandoihin. Tämä syljeksivä, naureskeleva ja "tein sen vasemmalla kädelläni" -kommentteja viljelevä veijari tappaa kilometrin päästä kertalaukauksella.

Kevyemmästä moottoroidusta päästä löytyvät tutut jeepit ja moottoripyörät, varsinainen uutuus on panssaroitu miehistönkuljetusvaunu, joka on GDI:n yksityisomaisuutta. Siihen saa lastattua viisi miestä pikakuljetusta varten. Käsittämättömästä syystä Nodin M2-F Bradleyä väitetään C&C:ssä kevyeksi tankiksi, eikä sillä voi kuljettaa miehiä, vaikka oikeasti Bradley on nimenomaan miehistönkuljetusvaunu.

GDI:n kahta kunnon tankkia, eli M1-A1 Abramsia ja X-66 Mammothia, vastaan Nodin panssarileluilla ei ole juuri senssejä. Näkymätön stealth-tankki ja liekinheitintankki ovat kumpikin spesiaalileluja.

Kun kantomatkaa tarvitaan, puhutaan MRLS-ohjuspattereista ja Chaparal IT-järjestelmän näköisestä, mutta palo-ohjuksia ampuvasta vehkeestä. Ohjustankkien miinuksena on se, että ne osuvat vähän minne sattuu. Nodille ei ole ohjusvehkeitäkään annettu, vaan sen on tyytyminen M-110:n näköiseen liikuteltavaan tykistöön, joka on tarkka ja jonka kantomatka on pelin pisin.

Kun Nodin SAM-patterit on puhdistettu, voi GDI käyttää ilmaiskua, jolla voi tilata nipun A-10 Warthogea napalmia tiputtamaan. Vielä käyttökelpoisempi on Orca-taisteluhelikopteri, joka ei ilmeisesti edes näy tutkalla. Jostain syystä, toivottavasti betan bugisuudesta johtuen, SAMitkaan eivät noteeraa niitä. Nodilla ei manuskriin mukaan pitäisi olla mitään vastaavaa, mutta yhdessä tehtävässä näkyy ilmiselvä Apache.

Muitakin yksiköitä pitäisi löytymän, mutta niiden olemassaoloa en pystynyt beta-versiosta todentamaan.

Se sujuu sittenkin

Käyttöliittymä on täysin hiirivetoisen, ja yksiköiden liikuttamisesta ei voi ainakaan vaikeana pitää: valitse yksikkö, ja napauta maastoon. Jos sinne voi liikkua, sinne liikutaan. Napauta vihollisyksikköä, ja sen kimppuun käydään. Joukkoja voi myös liikuttaa ryhmänä, ja ryhmät saa poimittua joko "lassolla" tai valitsemalla

shiftiä pohjassa pitämällä, mitä manuaali ei kerro.

Grafiikka on erinomaista, mikä ei oikeastaan ole yllätys, sillä Westwood on aina osannut duuninsa. Kuvat eivät tee oikeutusta pehmeästi animoiduille pikuspriteille ja leegiolle pikku yksityiskohtia, esimerkiksi yksinjäätettyjen sotilaiden punnerrusharjoituksille, aseiden puhdistamisille ja muille vastaaville.

Insinörtiläiset voivat tietysti valittaa siitä, ettei SVGA-grafiikkaa tueta, mutta itse en voisi vähempää välittää: hinta moisesta kun nykyään tuntuu olevan iso swappifile, joka tekee pelaamisesta odoteltua. Välianimaatioista näkee, miten videokuvaa ja renderointisofia kuuluu oikeasti käyttää.

Ääniefektit kirjoittavat taas spontaaneja suosionosoituksia. GDI:n vartiotorvien konekivääriääni on paras kuulemani, se nimittäin todella kuulostaa viikatemiehen riittokoneelta. Muutenkin efektit varmasti aiheuttavat pelkoa ja hämmennystä naapureiden keskuudessa: kenen kanssa se oikein illat sotii? Westwood on yksi niitä harvoja pelintekijöitä, joka ymmärtää äänen merkityksen peleissä.

Musiikki revitään CD:ltä (Digital Streaming -tekniikalla, jos se jotain jollekin kertoo). Kappaleet ovat vaihtelevia ja niitä on tarpeeksi paljon, jotta teknohumppaakin vierastava löytää korvanruokaa.



Kaikki pelaa

Ainakin tämä versio kärsii tämäntyyppisten pelien helmasynnistä: tekoäly ei edelleenkaan ole mikään uhka. Huhujen mukaan C&C:n uusimmat myöhästelyt johtuvat juuri tekoälyn virittelystä.

Jos Warcraft oli vahvoilla Dyy-ni-kloonikilpailussa, niin Command & Conquer ja Dune II ovat kuin Michael ja LaToya: ulkoinen perusrakenne on liki identtinen, mutta yksi suuri ero löytyy. Ja se on C&C:n tuki niin modeemi-, kaapeli- kuin neljän hengen verkkopelillekin. Jos ihmispelajia on vähemmän kuin neljä, tyhjät paikat saa täytettyä tietokonepelajilla. Monen pelaajan peli vaatii kaililta pelaajilta vähintään 486/66/8 Mt -luokan laitteet.

Nasta peli

Pisteitä en tämän version pohjalta ja-kele. GDI-porukan viimeinen tehtävä ei suostunut toimimaan, ja Nodin tehtävät pysähtyivät neljanteen. Nod-puoli tuntui muutenkin siltä, ettei se toimi kuin osittain. Pisteet sitten ensi numerossa arvostelupäivityksen kera.

Betaversiokin tekee kuitenkin harvinaisen selväksi, että vaikka Command & Conqueria on ikuisuus odotettu, on se sen arvoisenkin. Ja mikäli myyntiversio on vielä merkittävästi parempi, loppu onkin toivottavasti historiaa.

Nirvi

Hyvää

- Grafiikka.
- Efektit.
- Musiikki.
- Pelattavuus.
- Vihdoinkin multiplayer.

Huonoa

- Al:ssa ei kehumista.

Enemmän kuin vähäisistä Dune-aineista huolimatta klassikkoehdokas.

Strategiapeli

EI

Terminal Velocity

Terminal Reality Inc./U.S. Gold

PC (levyke ja romppu)

Versio: 1.2 (CD)

Minimi: 486/8 Mt (4 Mt:llä peli "toimii")

Suositus: 486/66MHz (miehellään Pentium), 8 Mt (16 Mt yksityiskohtaisimmalla grafiikalla), äänikortti, VLB

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS (8/16), CUS, Aria

Ohjaus: J, H, N, Cravis

CamePad, tukee neljää nappia

Kiintolevy: CD-versio 40 Mt,

korppuversio 24 Mt

Kaksinpeli: Verkko ja modeemi

Muuta: Shareware-versiossa pelialueiden määrää on karsittu.

Testattu: 486/50 8 Mt, ISA, CUS, SB, CD-ROM (600 kt/s)

Salama kirkkaalta taivaalta



Viholliskoneita pyörii kimpussa liiankin kanssa, mutta niiden tarjoama vastus on nollan luokkaa.



Tunnelit ovat pelin köyhintä antia.

Vuonna 2704 vanha kunnon Terra johtaa galaksinosam-
ma älykkäiden rotujen klubia. Rauha vallitsee, ja puolustustehtävät on annettu tietokoneiden hoidettavaksi.

Jatkon jo arvaattekin: eräänä syksyisenä päivänä kaikilta liiton muilta planetoilta peräisin olevat valtavat avaruuslaivastot hyökkäävät maahan puolustusjärjestelmät hallintaansa ottaneen tietokoneen avustamana.

Sekarotuinen yksilö

Terminal Velocity ei liiemmin omaperäisyydellä hehkuttele. Pelaajalle annetaan alus alle ja käsky kuuluu: vihollisen sotakalusto ja sitä komentava mielipuolinen tietokone on tuhottava.

Pelaaja heitetään pintakuvioitun polygonimaisen ilmatilaan, jossa on vain lennettävä navigointipisteestä toiseen ja tuhottava maassa jököttävää tai ilmassa pörräävää viholliskalustoa mielihalu-

jensa mukaan. Kun kaikki pääkohteet on tuhottu ja vaadittu reitti lennetty läpi, etsitään maahan upotettu sininen laite, joka sinkoaa avaruushävittäjän seuraavaan tehtävään.

Toiminta ei kuitenkaan rajoitu

ihan tähän: välillä käväistään maan alla tunneleissa tuhoamassa isompia vihollisia tai keräämässä lisävarusteita alukseen. Siirtyminen luolastoista maastoon ja takaisin ei tapahdu sujuvan pehmeästi, vaan peli pysähtyy hetkeksi lataamaan. Lisäksi tunneleissa lennettäessä ei voi kääntyä takaisin tulosuuntaan. Tunneliosuudet ovat tylsiä ja turhia, ja peli olisi parempi ilman niitä.

Terminal Velocity on lyhykäisesti yhdistelmä Epicia, Magic Carpetia, Descentia ja Starglider kakkosta.

Standardikamaa

Yhdellä pelialueella lennetään aina kolme tehtävää ja kolmannen retken lopussa odottaa loppuhirviö. En pitänyt näistä lopputaisteiluista, sillä niissä huomasi liian usein olevansa jumissa suljetussa huoneessa, jonka keskellä oleva

kestopahis ampui megatykillä sarjaa kohti. Koska TV-202-hävittäjä ei liiku sivuittain (eikä alusta saa edes pysäytettyä), kääntymisen tähtäämään ja tulittamaan tuotti aina paljon rypistynyttä peltiä.

Grafiikan teema vaihtelee alueittain. On kaunistu vuoristoa, metallipintaisia avaruusaluksia, kuumaisemaa ja laavaa, vain osan mainitakseni. Peli oli ohi yhdeksän alueen jälkeen, vaikka ohjekirjasen selaus antoi planeettojen määräksi yksitoista. Jossain on (todennäköisesti) siis piilotettuna kaksi planeettaa. Pelin voi aloittaa kolmesta eri kohdasta, eli lopputaisteiluun päästäkseen ei tarvitse pelata koko peliä läpi. Vaikeustaso on neljä, mutta helpoimmallakin tasolla sai pyyhkiä hikikarpaloita otsaltaan loppupuolen planeetoilla.

Aseita on seitsemän, ja niiden suunnittelussa on alitettu rima reippaasti. Tuhoon työvälineet koostuvat kolmesta tylsästä tykistä, kolmesta tylsästä ohjuksesta sekä yhdestä tylsästä täystuho-

pommista. Tykkejä saa vahvistettua poimimalla maastosta bonusesineitä. Muut bonukset ovat normaalia kamaa: suojia, näkymättömyyttä, hetkellistä haavoittumattomuutta, gassoja jälkipolttimeen et cetera.

Skeed pills

Jälkipoltin on kiva keksintö, koska lisäpotkua pyrstön alle kaipaa vähän väliä. Aluksen saa vauhditettua huimaan menoon, ja grafiikka näyttää upealta lennettäessä turbonopeutta vuorenhuippuja viistäen. Jotkin kentät ovat vain kujanjuoksua vihollistytteisissä kanjoneissa, eikä tuleen saa jäädä makaamaan. Jos ei mestästä pisteitä, voi nämä kentät selvittää varsin vähäisellä tulitusnapin hieromisella.

Maalien etsimistä helpottamaan aluksen muuten huonoon mittaristoon on lisätty kaksi tutkaa. Lyhyenmatkan tutka näyttää tarkasti vihollisten sijainnit, ja pitkänmatkan tutka toimii kuten

muinaismuistossa nimeltä Backlash: asetähtäimen ympärille ilmestyy joukko pisteitä, joiden väri kertoo kohteen tyyppin. Tutkista näkee myös, onko kohde oman aluksen ylä- vai alapuolella. Navigointipisteet löytää helposti pikikututkan "kompassin" avulla.

Pientä köhimistä

Terminal Velocity on nimensä mukaisesti nopea. Pelaaminen sujui ongelmitta ISA-väyläisellä 486/50-koneella. Vertailun vuoksi mainittakoon, että samalla koneella esmes Magic Carpet köhii pahasti. (Tell me...-nn)

Paketin väite pelin toimivuudesta neljämegaisissa koneissa on vähintäänkin outo, sillä 8 megaakaan ei riittänyt pitkälle. Yksityiskohtaisemman grafiikan käyttöyritys toi ruudulle ilmoituksen, jossa kehoitettiin kipaisemaan kaupasta 4 megaa lisää, ja kaikilla mausteilla muistia olisi syytä olla 16 megaa. Tämä on jo liioittelua, vastahan totuttiin siihen, että pelit vaativat konehuoneesta löytyvän oktetin megoja.

Tekniikkapuoli kömmähteli. SVGA-tila ei toiminut, eikä mis-

tään pelin dokumentaation seasta löytynyt vihjettä siitä, mikä mätti. GUS-tuki on vain mainoskikka, sillä se vaatii UltraMID-ajurin lataamisen ennen pelin käynnistämistä. Tämän jälkeen saa kuulakseen sarjan rutinoita ja napsahdelteluja. Sivuvaikutuksena pelin päivitysnopeus putosi koneessani noin kymmenesosaan normaalista. Pelaa-



minen oli kuin diakuvasarjan katselua, mutta kärsimys päättyi nopeasti kaatumiseen. Sound

Blasterilla peli toimi ok, mutta äänet eivät normaalilla monoblasulla todellakaan vakuuttaneet kirkkaudellaan. Jälkipolttimen ytyefekti on mainio, muut äänet taas normaaleja mun... öh, ponnettomia poksahduksia. Musiikki on huonoa ja kappaleet poikkeuksetta lyhyitä toistuvia pätkiä. "Ammattitason soundtrack", todella.

Päiväperhonen

Verkkopeli mahdollistaa kahdeksan pelaajan yhtäaikaisen sotimisen, ja normaali kahden koneen sarjaporttipelikin toimii. Verkkopelissä voi pelata joko kaikki kaikkia vastaan -taistelua tai joukkuepeliä. Peleissä on käytössä tuttu omien pilkkasamplejen soitto vastustajien koneilla. Toimituksessa verkkopeliä testasivat herrat Laaksonen ja Nirvi, joiden mielestä se oli tylsää. Taistelu oli tiukkaa kaartelua, ja vastustajaa sai tulittaa kiljoona kertaa.

Pelistä on saatavilla sekä korpupettä CD-versiot. CD-ROM-versiossa ei ole muuta CD-spesifiä kuin noin 70 megaa tylsiä, rumasti rasteroituja animaatioita. Kyseisiä animaatioita lukuunottamatta koko peli installoituu

kiintolevyille. Miksiköhän, pelissä kun ei ole edes CD-taustamusiikkia...

Terminal Velocity on reipasta luukutusta alusta loppuun, mutta aset ovat liian mielikuviutuksettomia, eikä pelistä löydy siiviläläkään nopean grafiikan lisäksi mitään "osta minut" -piirrettä. Kylki edellä liikkuminen parantaisi epärealistisuudesta huolimatta pelattavuutta huomattavasti. Nyt ainoa tapa tuhota vihollinen on ajaa suoraan päin hit me -lippua heilutellen.

Terminal Velocity unohtui kuolettavan nopeasti pölyttymään. Shareware-versio ja päivitykset aina 1.3:een asti löytyvät Pelit-BBS:stä.

Kimmo Veijalainen



**DEMO
PELIT**
purkissa

Hyvää

- Nopea grafiikka.
- Verko- ja modeempelit.

Huonoa

- Liian tavanomainen aseistus.
- Muutamissa kentissä lyhyt näkyvyysalue häiritsee.
- Laitteistovaatimukset SVGA-tilassa ovat mielettömät.
- CD-versio vie liikaa kiintolevytilaa.
- Ei CD-taustamusiikkia.
- GUS-tuki ei toimi.

Itseään toistavaa toimintaa kauniissa ympäristössä.

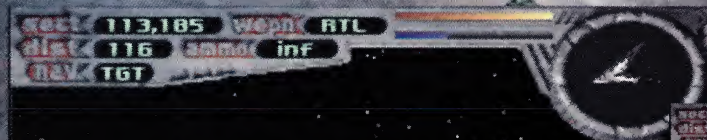
Ampumapeli

80



Tie tunneliin käy hirmuliskon vatsan kautta.

Tehtävä suoritettu.



Pilvikerros kätkee alleen tuliheivetin.



Tämä ei ole kuolontähti, vaikka siltä näyttääkin.

Space Quest 6: The Spinal Frontier

Sierra

PC CD-ROM

Versio: 1.00

Minimi: 486/33, 8 Mt

Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat kortit (Midi ja sample), Dos-puolella Sound Blaster ja Roland

Kiintolevy: 1 Mt tai 45 Mt

asennuksesta riippuen

Muuta: Samalla rompulla sekä Windows- että Dos-versiot

Testattu: Pentium/100, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt ja Pentium/75, 16 Mt, PCI-Stealth 64 DRAM 2 Mt

Moppia ikä kaikki



Rogeria pääsee käskyttämään tämän siirtyessä planeetan pinnalle ilmaloiman viettoon. Tosin Roger siirretään osittain asfaltin sisään, hakulaite jää ylös ja harmia aiheuttaa myös kaksi naista. Kumpikin himoitsee Rogerin ruumista: toinen toimivana, toinen kylmänä ja kankeana. Syynä ei ole mikään kostonhimo, vaan se, että vanha nainen haluaa siirtää tietoisuutensa Rogerin ruumiiseen. Raukalta kun alkaa elämä kääntynyt iltaa kohden.

Nuorempi ynnä kauniimpi naisista on nimeltään yliluotnantti Stellar Santiago. Tyttö on rakastunut Rogeriin ja vaikka aluksi

herra Wilcolle haahuilee puritaanisesti edellisen osan Beatricen perään, on pyy pivossa aina kymmentä oksalla olevaa parempi. Eli pientä sydämenläpätystä on havaittavissa myös Rogerin taholta.

Romanssiin tulee paha särö siinä vaiheessa, kun mainittu vanha nainen yrittää kaapata Rogerin. Stellar pelastaa kuitenkin miehen, mutta joutuu itse sijaisruumiiksi ja Roger vuorostaan joutuu pelastushommiin. Deepshipin kapteeni ei kuitenkaan myönnä pelastuslomaa 2.lk.

●● Rogerilla ei mene hyvin. Edellisessä pelissä tuli törttöilyä rankemman päälle ja siitähän ei Tähtilaivasto tykkää. Niinpä sankariltamme riisutaan niin arvomerkit, univormu kuin kapteenin arvokin. Roskankeruualus Eureka pelastuksen ansiosta häntä ei kuitenkaan potkita pois laivastosta, vaan alennetaan toisen luokan siivoojaksi Deepship 86:lle.

siiv. Wilcolle, joten sankarimme joutuu jälleen tekemisiin YIPalvOn harmaan puolen kanssa.

Ja niin jatkuu seikkailu tuossa käymättömistä korpimaista viimeisimmässä. Makrokosmoksessa haahuilun lisäksi Roger pääsee astumaan myös kyberavaruuteen, tiedon valtatielle. Loppuhuiennus tapahtuu Stellarin sisuksessa, suoraan Innerspacen (Pieni suuri seikkailu) tyyliin.

Rohkeaa Sierraa

Onpas Sierra nyt rohkeaa: The Spinal Frontierissa juodaan viinaa ja sanotaan shit. Huumori-puoli viljelee vitsejä muistakin

aiheista kuin klassisista Star Trekistä ja Star Warsista, joita niitäkään ei kyllä unohdeta.

Huumoria edustakoot sellaiset pläjäykset kuin Terminatoria metsästävä Blade Runner, oudon niskaotteeseen hallitsevat vulgaarit, juopot pelinsuunnittelijat sekä Windowsille irvailu. Lisäksi kiusataan vanhoja naisia, irvistellään Tiedon valtatielle ja seikkaillessa tytön sisuksissa löytyy niin sappikiviä, veritulppia, lapamatoja kuin erinäisiä lääkepillereitäkin.

Erikoismaininnan ansaitsee Stodge Fighter III -videopeli, joka on niin rankkaa Mortal Kombat -ivaa, että huulille hekottelee vielä pitkään. Varsinainen jymypaukku peliilypelissä on mahtipontinen kuuluttajaani ja tietysti se huijauskoodi (näpyttele alkuruudussa AB-BACACA).

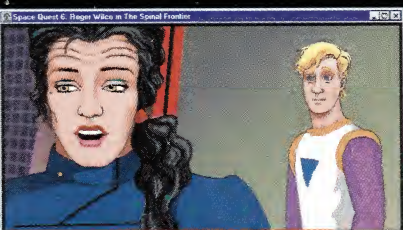
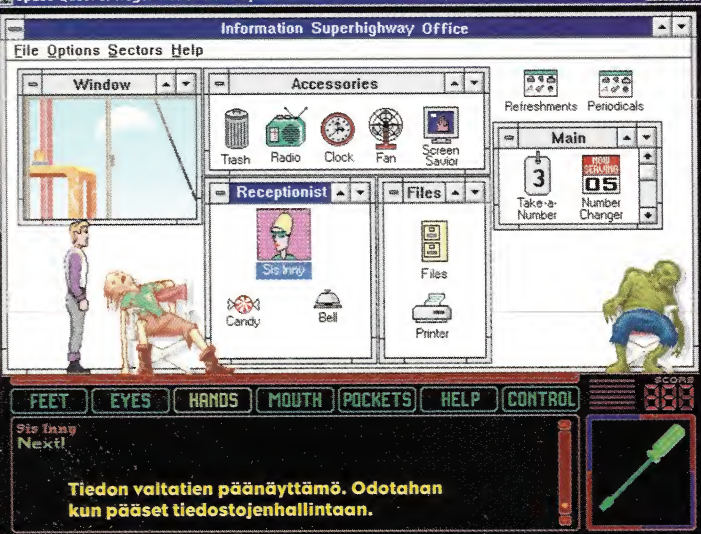
Space Quest 6:n huumori on ylipäättään hauskaa, kunhan siihen ei suhtaudu "no niin, naurata minua!" -asenteella. Vapaalle vaihto kuuluu huumorista nauttimisen edellytyksiin.

Tyhmä juontaja

Kun kerran kyseessä on romppupeli, puhetta riittää, ja henkilöiden äänet ovat yleisesti ottaen hyvin onnistuneita. Ainoa suurempi virhe audiopuolella on juontaja: herran puheen mahtipontisuus menee turhan överiksi ja karsii peli-iloa. Saahan puheet tietysti keskeytettyä hiiren napilla ja halutessaan voi turvautua pelkkään tekstiin, mutta silloin menettää paljon Ro-

Kyberavaruudessa kukaan ei kuule huutoasi. Kylyn edestä löytää muuten ruuvimeisselin.





Yliiutnantti Stellar Santiago on menettänyt sydämensä Rogerille, mutta sankarimme lempi leiskuu yhä edellisen osan Beatricelle. Joskus näinkin päin.

gerin ja muiden henkilöiden mainiosta ääninäyttelemisestä. Taustamusiikki on Sierran yleisen laadun mukaan erinomaista.

Space Quest 6:ssa ei ole tyydytty King's Quest VII:n yhteen kursoriin. Peliä pelataan vanhan aikaisemmalla, aikalailla standardi-Sierra-pelin käyttöliittymällä. Kuvaruudun alaosassa on nappularivi, josta valitaan joku

viidestä toimintakursorista tai jokin mukana kannettavista esineistä. Loppuosan täyttää ruutu, jonne puheen saa halutessaan myös tekstinä. Käyttöliittymä on yksinkertainen ja erittäin siirramainen, suurempia ongelmia ei vastaan systeemin käytössä tule.

Suurempi miinus on kopiosuojaukset. Niitä tuli vastaan kaksi kappaletta, toinen kutsuntalaitteen kokoamisessa ja toinen avaruussukkulan käynnistytksen yhteydessä, mikä on tyhmää. Romppua ei pahemmin vielä nykyisillä laitteilla ihan joka poika kopioi.

Dos-versio bugittaa

Luulin jo, että Sierra oli siirtynyt kokonaan Dos-peleistä Windowsiin, mutta yllätykseksi Space Quest 6 toimii molemmissa. Dos-versiossa oli ainakin mi-

nulla ongelmia äänen kanssa ja peli takkuili muutenkin.

Windows-versiosta en löytänyt muuta valittamista kuin turhan pienen pelialueen, mikä sekkin konekohtaista. Peli pyörii 640x480-ikkunassa ja tarkalla (1024x768) näyttötalalla joutuu joko pienentämään resoluutiota tai tihrustamaan ruutua lähempää, 800x600-tilassa koko riittää.

Space Quest 6 tukee Windows 95:n automaattikäynnistys-ominaisuutta, eli käytännössä rompu heitetään asemaan, ovi suljetaan ja Windows kysyy "Haluatko pelata?". Kun vielä moniajelin pelin aikana, oli päiväni täydellinen.

Kiva peli

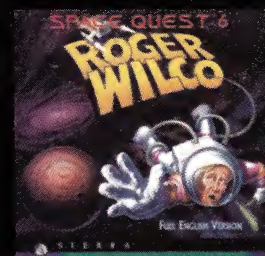
Space Quest 6 on pääosin hyvin onnistunut peli. Vaikeustaso on sopivan haastava eikä typeriä, keinotekoisia pelinpidennysongelmia ole lipsunut mukaan. Pelin pituuskin on juuri sopiva: ei liian pitkä, eikä harmittavan lyhyt.

Luonnollisesti kaikki riippuu siitä, kuinka hyvin Space Questin edustama huumori uppoaa. Vaikka poliittisesti korrektin huumo-

rin raja ylitetään monesti, pysytään härskiyksissä silti vielä hyvän maun rajoissa. Minua SQ6 nauratti, mutta vitsejä olisi voinut viljellä vieläkin enemmän.

Miinuksia peli saa muutamasta typerästä ongelmasta ja erittäin ärsyttävästä juontajasta. Vitsejä olisi voinut todellakin olla vielä rutkasti enemmän, mutta jo nykyin Space Quest 6: The Spinal Frontier on hauska ja pelattava seikkailupeli.

Ossi Mäntylähti



Hyvää

- Hauska.
- Toimiva sovellus.
- Paljon puhetta.

Huonoa

- Tylsä juontaja.
- Kopiosuojaus romppupelissä.
- Ei ihan niin hauska kuin olisin toivonut.

Maittava ja onnistunut peli, jonka parissa viihtyy. Huumoria olisi voinut viljellä vieläkin enemmän.

Seikkailu

88

The Last Dynasty

Coktel Vision/Sierra

PC Windows, CD-ROM

Version: 1.00

Minimi: 486/33, 8 Mt

(käytännössä VLB-väylä)

Äänituki: Kaikki Windows-yhtensopivat kortit (midi ja sample)

Kiintolevy: 3,7 Mt

Testattu: Pentium/100 MHz, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt

Minulle ei ole koskaan selvinnyt, miksi Sierra osti ranskalaisen Coktelin. Avaruusooppera Viimo Dynastian jälkeen ihmettelyn entistä enemmän.

Juonellisesti The Last Dynasty on suoraviivainen. Jotkut tehtävät voi suorittaa vapaassa järjestyksessä hieman Strike Commanderin tapaan, mutta ylipäätään juoni etenee suoran kaavan mukaan. Jotta polveilevan juonen seuraamisessa pääsisi eteenpäin, on elokuvanpätkien välillä lennättävä taistelutehtävä avaruudessa. Tehtävissä tulee onnistua täydellisesti tai Game Over on kylmä tosiasia, minkäänlaista "puolittain onnistumista" ei hyväksytty. Onneksi tehtäviä saa sentään yrittää niin monta kertaa kuin vain intoa riittää.

Henkilökohtaiset odotukseni olivat Last Dynastian demon jälkeen hyvin korkealla. Vaikka tiettyjen tahojen mielestä Last Dynasty muistutti Wayne's Worldia avaruudessa, odotin Sierralta laatupelejä. Sitä aina unohtaa, ettei Coktel ole Sierra.

Juoni vailla vertaa

Pelin ensimmäisellä minuutilla sankari, tavallinen parikymppinen poikamies, saa selville olevansa oikeasti intergalaktisen suurvallan keisarin poika, joka kantaa "Äärimmäisen tiedon" salaisuutta. Samalla elokuvaminuutilla sankari lähtee suorittamaan itsemurhatehtävää, isäpapaan tietyksi yritellessä estellä.

Ilman hengähdystaukoa sankarimme ehtii tavata vastaanäyttelijänsä ja vieläpä vikitellä tämän oman joukkueensa puolelle. Mutta tyttöä ei suostu ennen kuin hänen soturinsa on vapautettu vankisatelliitista. Vapautuksen jälkeen saadaan selville pahan kloonanneen sankaristamme ilkeän kopion ja niin edelleen.



●● The Last Dynasty on Sierran ja Coktel Visionin yhteistyön uusi helmi: Wing Commanderin tyylinen avaruuslentosisimu, jota juonittaa sci-fi-saippuaooppera ja maustaa seikkailupeliosuus.

Uusia, yhä hämmästyttävempiä juonenkäänteitä tipahtelee vastaan kuin konekiväärin suusta. Aina edellisen ongelman ratkettua ladataan seuraava problemma ja se selvitetään hetkessä mitä mielikuvituksellisimmalla ja naiivimmalla juonenkäänteellä. Surkuhupaisuudessaan juoni todellakin muistuttaa Wayne's Worldia. Valitettavasti vain käsikirjoittaja ei ole älynnyt heittää hommaa kokonaan lekeripeliksi.

Lekkeripeliksi puolestaan menee pelin äänipuoli ja valehtelematta nauroin ensimmäisellä pelikerralla katketakseni kun kuuntelin pelin elokuvapuolen repliikkejä. Huhujen mukaan peli on alun perin tehty ranskaksi ja jälkiäänitetty sitten englanniksi. Sankarpoppo Mel ja Dok päästelevät suustaan niin hulpuun ylinäyteltyä tekstiä, että Peteliuksenkin jää toiseksi. Lähes Melin ja Dokin tasoon yltävät pahojen jätkien pääilkiöt. Ainoastaan imelän seksikäs Melissa-tietokoneen ääni onnistuu luomaan tunnelmaa.

Ei silmukoita

Avaruuslentelyltään peli on lähes suora Wing Commanderin kloo-

ni. Pelaaja istutetaan nuolihävittäjän ohjaamoon ja tehtävänä on räimä kaikki viholliset parempaan maailmaan. Eri tehtävätyyppejä löytyy aina isojen aluksien posauttamisesta oman saatueen suojelemiseen.

Lentäminen onnistuu joko hii ren tai ilotikun voimin, ja jyräsiä kelpaa ohjaussauvan korvikkeeksi varsin mainiosti. Ykkösnäpilla ammutaan ja liikkeillä ohjataan alusta. Hieman epäloogisesti kakkonäpilla ei ammuta ohjuksia tai muuta järeämpää kalustoa.

Aseistuksena Nuolihävittäjässä on kevyen luokan laserkanuuna, joka ampuu suoraan sinne minne nenä näyttää. Wing Commanderista tuttuja automaattitähtäyslujuja ei ole sentään kehdattu kopioida. Raskaampaa kalustoa edustavat ohjukset, jotka toimivat standardikaavan mukaan – lukitus & laukaisu tarpeeksi lähellä vihollista ja paha jätkä imee tyhjiötä. Alukseen saa ohjekirjan mukaan vielä muitakin aseita, mutta niitä ei tullut vastaan koepelikaikana.

Taisteluja on yritetty lieventää tiukan toiminnan sijasta enemmän elokuvamaisiksi kohtauksiksi. Pelaajan tuhosta merkittäviä

kohteita tai suorittaessa taitavia lentoliikkeitä, äityy peli näyttämään vängän animaatiopätkän tapahtuneesta. Muutenkin videopätkiä esitetään lentelyn kuluessa hyvin runsain mitoin. Kun jotain merkittävää tapahtuu, zuumataan Melissa-tietokoneen heikeisiin virtuaalihuuliin, tai äimistellään voimakaksikon henkevää vuoropuhelua.

Mikäli pelaaja on aivan alakynnessä, tietokone armahtaa ja suorittaa massiivisen hämäysliikkeen, jonka jälkeen pelaaja huomaa olevansa lähimmän vihollisaluksen kuutosessa. Sitten vain kanuunat laulamaan ja vihollisia on yksi vähemmän.

Avaruudessa ei muutamaa poikkeusta lukuunottamatta tarvitse lentää yksin. Taisteluihin osallistuu tavallisesti kourallinen omia aluksia ja saman verran vihollisia. Omat joukot pudottelevat vihollisia hyvin tehokkaasti tuntukselta, mutta Wing Commanderin tai TIE Fighterin tyylistä joukkuehenkeä ei pääse missään vaiheessa syntymään. Osa syy tähän on radioliikenteen puute.

Vaikka välianimaatioissa Nuolihävittäjä tekee mitä ihmeelli-

sempiä manöövereitä, ei samantaisia saa aikaan toisipelissä sitten kirveelläkään. Silmukat ja muut voi unohtaa kaikessa rauhassa – alus kääntyy kuin raskaassa lastissa oleva pommittaja. Ja takampumosta tai kunnan panssaroinnista voi vain unelmoida.

Muutenkin avaruulentely on todella tökeröä: kolmiulotteisuuden tunnelmaa ei pääse syntymään yhdenkään taistelun aikana, eikä standardivälänimaatioissa ole tarpeeksi vaihtelevuutta mielenkiinnon ylläpitämiseksi.

Liukuhihna-seikkailua

Kolmasosa pelistä kuluu seikkailun pariin. Valitettavasti. Pelin kahdesta rompusta toinen on uurrattu seikkailuosuudelle, joka pitää suorittaa yhdessä pötkössä. Tämän jälkeen lennellään taas Nuolihävittäjällä vihollisia vastaan ensimmäinen romppu lopuun. Jos pelin jakaminen selkeästi kahteen eri osaan on huono ratkaisu, lopullinen naula systeemin arkkuun tulee seikkailupeliosuuksista.

Seikkaileminen tapahtuu osoittamalla jotain ruudulla näkyvää aktivointikohtaa. Mikäli kyseessä on suunta, liukuu näkymä nästisti siihen suuntaan ennallaan määrätyn matkan. Mikäli taas kyseessä on esine, voi siihen yrittää käyttää jotain mukana raahattavasta esineestä.

Jokainen pelaajan seikkailupelitilassa tekemä toiminto esitetään hienon näköisenä animaationa. Jos sankarit liikkuvat johonkin, liukuu näkymä yhtä lailla. Jos taas he onnistuvat saamaan jotain aikaan, esitetään se yhtä lailla animaationa. Systemi on h~~elvetin tylsä, rajoittunut ja turhauttava. Vuosien takaiset laserkiekkopelitkin olivat jännittävämpiä – niissä sentään pystyi opettelemaan voittoreitin ulkoa muutaman tunnin peluulla.

WinC jyrää

Tekniseltä toteutukseltaan Last Dynasty aukaisee varmasti monien suita. Peli on nimittäin hämmästyttävän nopea kun muistaa, että alla on jo itsessään tehoa syövä Windows. Avaruustaisteluissa alukset sujahtelevat sinne tänne suorastaan levottoman nopeasti ja välianimaatioiden näyttäminen ei hidasta peliä lainkaan.

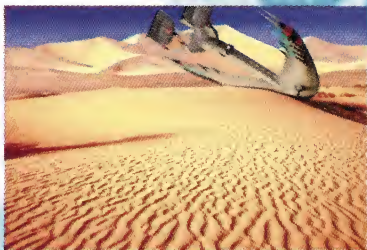
Toimintaosuuksien ääni- ja



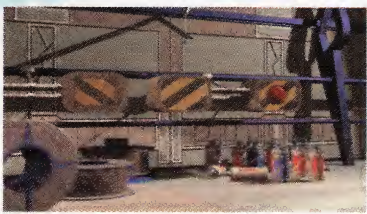
Avaruudessa lentely on vain näennäisesti kolmiulotteista.



Vanice - tuittupäinen ruskeaverikkö.



Siipirikko nuolihävittäjä.



Pelin seikkailuosa on tylsää liukuhihnaa.



Vuorossa kapinallisten vapautusoperaatio. Älä tuhoa satelliittia liian aikaisin!



Tekniikka pelaa, peli ei

Idealtaan Last Dynasty vaikuttaa todelliselta unelmien täyttymiseltä: toimivaa avaruustaistelua yhdistettynä perinteiseen seikkailupeleihin. Totuus paljastuu kuitenkin valitettavan erilaiseksi.

Pelin pääosa, avaruustaistelu, on tylsää ympäriinsä pyörimistä puuduttavien aseiden saatteluna. Vihollisilla ei tunnu olevan sen suurempaa taktiikkaa, ja lentoa pätkivät ärsyttävästi erilaiset täysin turhat renderoidut animaatiot. Eniten lentämisessä kuitenkin ihmetytti se, ettei pelin fysiikan lakien mukaan pelaaja voi tehdä lainkaan silmukoita. Ainoa keino saada takana keikka vihollinen tähtäimeen on kaartaminen oikealla tai vasemmalta.

Seikkailuosuus paljastuu lobotomisen puuduttavaksi Dragon Lore -mukaemmaksi. Ainoa, mitä pelaaja tuntuu voivan tehdä, on valita liikesuunta ja katsella animaation siirtävän hänet paikasta toiseen. Totaalisen tylsää, sanon minä. Mielenkiintoa pitää hetken yllä kaunis taustamusiikki, mutta ei pelkkä musa peliä elätä.

Kaiken kauheuden välillä saa nauraa itsensä kipeäksi pelin tahattoman koomisille videoklipeille. Näyttelijät yrittävät olla niin vakavia otettavia ja luonnollisia, että oikein sääliksi käy. Huonoin näkemäni esitys oli pelin kaljua ja kaljamahaista pahista esittävän näyttelijän hullu huitominen ja karjunta tarinan kertoessa hänen hirmutöistään galaksin tuhoamiseksi.

Last Dynastyn ainoa positiivinen seikka on se, että teknisesti peli on ihailtava sujuva. Vaikka peli pyörikin Windowsissa on SVGA-moodissa lentely vikkellä, ja videoklipit eivät pätkei tai tahmaa. Bugejakaan en onnistunut löytämään ensimmäistäkään. Pelisuunnittelu vain on päätetty jättää tällä kertaa kokonaan väliin.

Tapio Salminen

Testattu: Pentium 90, Stealth 64, I6 Mt, SB I6, CD-ROM 450 kt/s, Windows 3.11



Mel in the making.

efektipuoli on myös kunnossa. Räjähdykset järjestyvät desibelmittaria ihan kiitettävästi ja vihollisaluksen koukkaus suoraan nenän edestä kuuluu jännästi stereona.

Viimeinen dynastia -toivottavasti

Hyvä esimerkki keskeneräisestä pelisuunnittelusta on se, että ennen avaruustaistelua peli tallennetaan. Ongelma on vain siinä, että peliä ei voi itse nimetä. Jälkeenpäin onkin sitten kiva ihmetellä, jotta mikäköhän näistä talenteista on se oikea...

The Last Dynasty on loistava osoitus siitä, että kunnan pelin tekemiseen tarvitaan jotain muutakin kuin pelkkää ohjelmoinnin osaamista. Vaikka pelin eri osaluokkien tekninen toteutus on kunnossa, on pelisuunnittelu unohtunut johonkin, ja lopputulos on karmiva sekasikio.

Ossi Mäntylähti

60

Pahojen jätkien päällikö.



Hyvää

- Pelin tekninen toteutus on huippuluokkaa.
- Nopeat taistelut ja välianimaatiot.
- Sexy tietokone.

Huonoa

- Näyttelijät vetävät turhan pahasti yli.
- Seikkailupeliosuus on tylsempi kuin vanhat laserpelit.
- Eri osien toisiinsa yhdistäminen epäonnistuu täydellisesti.

Teknisesti erinomainen peli, jonka suunnitteluosa on vetänyt lonkkaa ohjelmointien hikoillessa. Lopputulos on täysin epäkelpo sekasikio.

Seikkailulentely

50

3D Lemmings

Clockwork Games/Psygnosis

PC CD-ROM

Versio: lehdistö

Minimi: 4 Mt

Suositus: 486, 8 Mt

Äänituki: Sound Blaster (AWE-32), CUS, Roland (LAPCI, SCCI), General Midi

Ohjaus: N, H, Cyberman

Kiintolevy: noin 4 kt

Testattu: 486/100 8 Mt SBPro

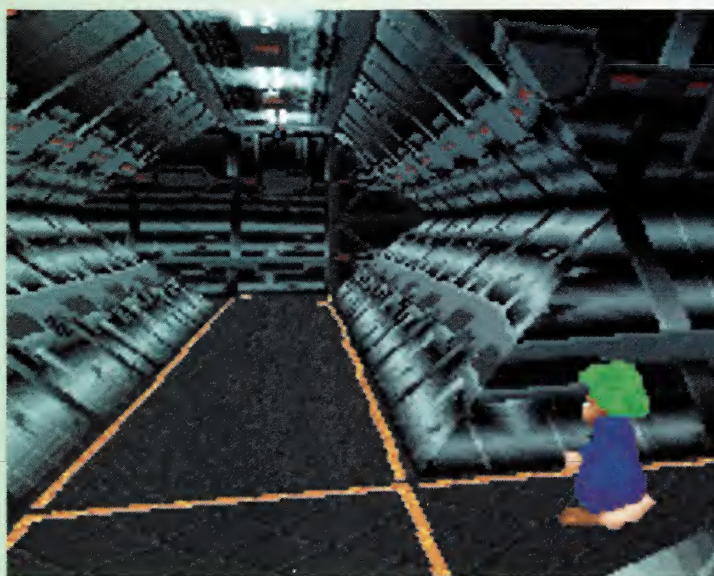
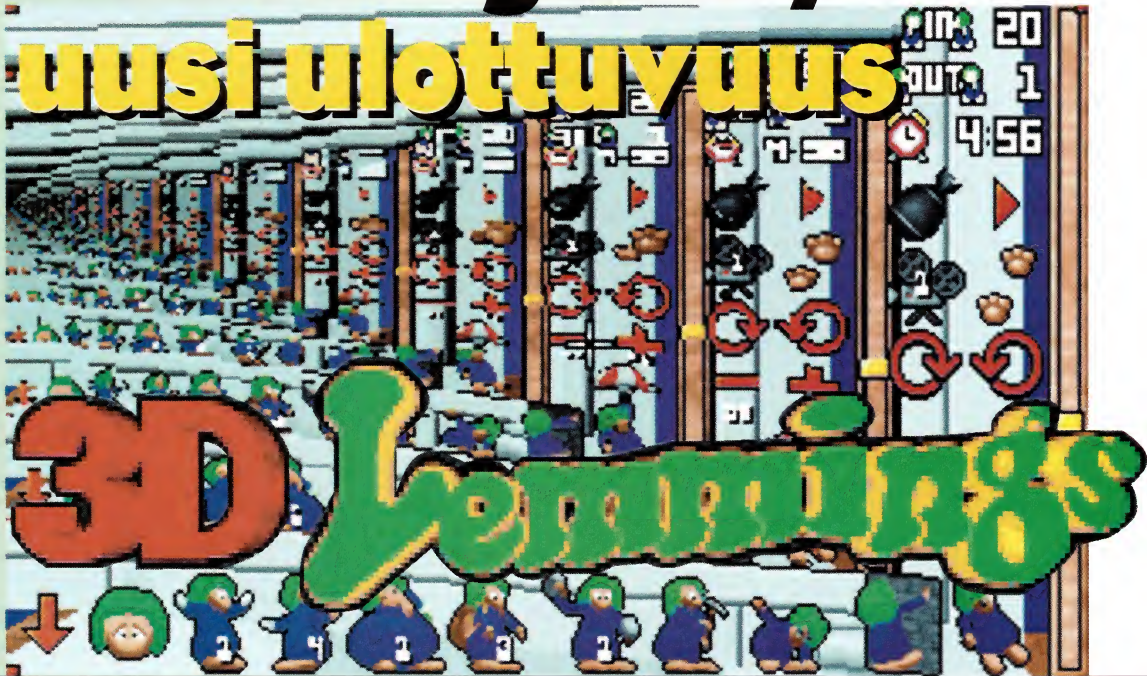
VLB-(S)VGA CD-ROMx2

Klassikon versioimisessa kolmiulotteiseksi on omat risksinsä. Clockwork Games ei halunnut uudesta Lemmings-seikkailusta pelkkää kuvallisen kikkailun temmelyskenttää yltyövaikkeilla kontrolleilla kuorrutettuna, vaan pelattavan ja nautittavan puzzlepelin. Parin vuoden aherrus on tuottanut tulosta: ytimekkäästi nimetty Lemmings 3D on yksi vuoden parhaita ongelmanratkontoja.

Kolmesta ohjelmoijasta koostuva Clockwork Games päätti aikoinaan tehdä Cubewalkerin, 3D-puzzlepelin Amigalle. Eräessä Psygnosiksen tapaamisista joku keksi ehdottaa kolmiulotteisen Lemmings-pelin tekemistä. Clockwork Gamesin kaverit ilmaisivat oitis halukkuutensa ja pääsivät unelmatehtävän kimp-puun: Cubewalker muuttui Lemmings 3D:ksi ja kohdekone Amiga-gasta PC:ksi. (Sonyn ostettua Psygnosiksen oli luonnollista, että peli tehtäisiin samantien Sonyn uudelle Playstation-superkonsolille.)

Lemmingsin teema on entinen, tuttu ja turvallinen. Joukkio kohti tuhoaan marssivia sopuleja on ohjattava turvaan läpi vaarojen, yli kuilujen, ohi ansojen mitä viheläisemmin sijoitettuun turva-paikkaan, tuohon myyttiseen "exitiin".

Lemmingskelyn uusi ulottuvuus



Tiettyä sopulille voi antaa tietyn tehtävän ja oikean ominaisuuden valinta oikeassa paikassa vie ongelmanratkonnasta eteenpäin. Kyvyt ovat pääosin tuttuja ihkaensimmäisestä Lemmingsistä. Kaivautua voi tosin tällä kertaa ainoastaan suoraan ylös ja sivulle. Uuden ulottuvuuden vuoksi uutena ominaisuutena on suunnanvaihto, jolla sopuli voi liikennepoliisin lailla luovia laumaansa oikeaan suuntaan.

Erikoisuutena tapahtumia voi seurata myös vapaavalintaisen sopulin näkövinkkelistä. Tämä ei ole pelkkä kuvallinen kikka, kos-

ka virtuaalisopulinakin pelin kaikki kontrollit ovat käytettävissä. Joidenkin ongelmien ratkonnasta itse asiassa vaatii tämän hultvottoman hysteerisen ominaisuuden kekseliästä käyttöä.

Kynnyksen madaltamiseksi Lemmings 3D tarjoaa kaksikymmentä harjoittelupuzzlea. Ilman niidenkin tahkoamista ongelmanratkonnasta alkaa sujua pahemmin närästämättä. Fun-tason ensimmäiset kentät ovat nimittäin sopivan selkeitä ja kontrollit tulevat niitä ratkoessa nopeasti tutuiksi. Kaikkiaan ongelmia on 80 neljään eri vaikeustasoiseen ryh-

mään kasattuna. Pelkkä hiirikin riittää kontrollivälineeksi, mutta sopivalla näppäimistön haromisella sopulien ohjailu sujuu huomattavasti helpommin.

Aikaisempien Lemmings-pelien nostattamaa kritiikkiä on kuunneltu. Haluamansa sopulin voi aktivoida jo ennen kriittistä hetkeä valmiustilaan ja oikeaan aikaan aktivoitu sillanrakennus-ominaisuus takaa, että sillanrakennus etenee taatusti oikeaan suuntaan. Mönkään mennyt ratkaisu jää muistiin ja uuden yrityksen ohjaksiin voi tarttua vasta kun ruututapahtumat ovat eden-



neet erhetä edeltävälle hetkelle (a la Killing Game Show – ken muistaa?). Oikea koko ajan käytettävissä oleva tallennusmahdollisuus puuttuu edelleen. Tuskinpa sekään olisi peliä liikaa helpottanut.

Doom-Lemmings

Pelin grafiikka tuo toteutustyylinsä takia mieleen lukuivat 3D-räiskinnät Doom mukaan lukien, vaikka kuvallisesti Lemmings 3D onkin pääosin niitä valoisampi ja värikkäämpi. Kolmiulotteinen grafiikka on testikokoonpanolla riittävän nopeaa ja sujuvaa. Arvosteluversio ei tarjonnut tarkkuusgrafiikkaa (SVGA) komeita välikuvia lukuunottamatta, joten kokonaisvaikutelma jää väkisin ajokkain karkeaksi.

Edeltäjien hilpeän ilotulutusmaisen armageddon-efektin hii-puminen visuaalisesti tussuksi tuprahdukseksi on Lemmings 3D:n merkittävin pettymys. Aikaisemmin epäonnistuneen ongelmanratkonnan saattoi päättää vinosti poksateleviin sopuleihin, nyt käsi hakeutuu mieluummin esc-näppäimelle ja suoraan uuden yrityksen kimppuun.

Äänet ovat tutut ja turvalliset

ja aina yhtä hyvin peliin sopivat. CD:ltä soiva musiikki on parhaimmillaan svengaavaa itämaissävytteistä ilottelua, pahimmillaan siljalinousia, mutta silti lemmingsmäistä tunnelmaa tukevaa. Clockwork Games kehuu musiikin toistuvan AWE32-äänikortin kautta CD-tasoisena.

Kolmiulotteinen sopulin-pelastus on alkuihmettelyn jälkeen yl-

lättävänkin maistavaa. Uusi ulottuvuus tuo ongelmiin kaivattua tuoreutta ja yllätyksiä on jaossa riittävästi. Lemmings 3D on yksi vuoden puzzlepeleistä, vaikkei ykkösosan aiheuttaman sopulinpelastushullutuksen kaltaista transsitilaa kehitykään – onneksi!

JTurunen



Hyvää

Jusi ulottuvuus.

- Aikaisemmat Lemmings-pelien pahimmat pelattavuuden puutteet paikattu.
- Tuntuu tuoreelta.
- Suht monimutkaiset kontrollit omaksuu nopeasti.

Huonoa

- Armageddon-efekti onneton.
- Kontrollit vaativat odotetusti kahta kättä vaikka pelkällä hiirelläkin teoriassa pärjää.

Kolmiulotteisuus tuo aivan uuden ulottuvuuden Lemmings-haikuuteen.

Puzzle



92

PIDÄ MIEKKASI TERÄSSÄ, HAE PELIVÄLINEET FANTASIAPELEISTÄ!

KAIKKI SAATAVILLA OLEVAT SUOMENKIELISET ROOLIPELIT:

MAHTAVA VALIKOIMA

- englanninkielisiä roolipelejä
- pienoismallihahmoja
- strategiapelejä
- keräilypelikortteja

LISÄKSI ENGLANNINKIELISIÄ FANTASIA- JA SCI-FI-KIRJOJA & SARJAKUVIA.



ENSIMMÄINEN ROOLI- JA STRATEGIAPELIERI ERIKOISLIIKE

Myös postimyynti! Tilaa esitteemme!

Fantasiapelit, Velhonlinna
Vuorikatu 18 A 25
00100 HELSINKI
(90) 650 803

Fantasiapelit
Rongankatu 5-7
33100 TAMPERE
(931) 22 25 200

Fantasiapelit
Yliopistonkatu 33 A
20100 TURKU
(921) 232 84 13

Fantasiapelit
Koulukatu 28
90100 OULU
(981) 374 906

Haastaja Saksasta

On The Ball – League Edition

Ascon

PC, PC CD-ROM, Amiga

Versio: 1.0

Minimi: 386/25, 4 Mt RAM (XMS, DOS4CW), VGA

Äänituki: Sound Blaster

Kiintolevy: 13 Mt (CD-ROM)

Testattu: 486DX4/100, 4 Mt, SB, CD-ROM 300 kt/s

Jalkapallomanageripelit ovat lähes poikkeuksetta olleet englantilaisten heiniä. Tuossa jalkapallohullujen ja -huligaanien maassa pelityyppi on ollut huomattavasti suosittu kuin missään muussa Euroopan maassa. Nyt markkinoille ovat vaihteeksi tunkeutuneet saksalaiset On The Ballilla, joka tosin siirrettiin brittimarkkinoita varten bundesliigasta tutumpaan Englannin valioliigaan.

Managerin työkalut

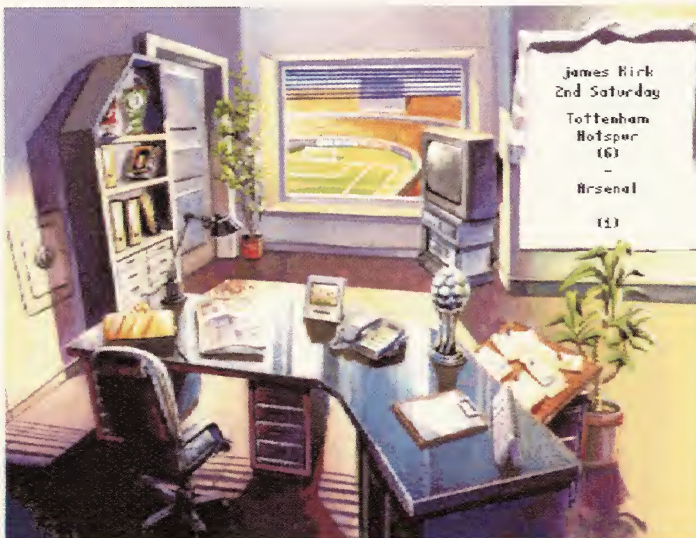
On The Ballista ovat mukana tietenkin sellaiset välttämättömyydet kuin siirtomarkkinat, stadionin kehitys ja joukkuekokoonpanon suunnittelu. Pääpaino pelissä on kuitenkin selvästi itse pelistrategioiden suunnittelulla ja joukkueen kehityksellä. Siirtomarkkinat on toteutettu varsin yksinkertaisesti, eikä stadionin kehitykseen kuulu muuta kuin katsomoiden korjailu ja rakentelu, sekä poikkeuksellisempaa piirteinä myös itse nurmen paikailu, mikä onkin välillä tarpeen: liian muhkurainen kenttä voi aiheuttaa hankaluuksia ottelujen aikana.

Pelaajille ei ole määritelty muita ominaisuuksia kuin taito ja peliteho. Taito on lähes kiinteä ominaisuus, joka tosin saattaa nousta tai laskea kausien välillä. Peliteho sitä vastoin vaihtelee jatkuvasti, ja sen vaikutus pelaajan kykyihin on hyvin suuri: tehoton pelaaja saattaa pelata reilusti kykyjensä alle, ja erityisen tehokas ja motivoitunut taas vastaavasti poikkeuksellisen hyvin.

Tehoon vaikuttavia tekijöitä on

todella paljon – ehkä liikaakin, sillä kaikkia niistä ei millään voi muistaa. Joitain on myös aika hankala ottaa huomioon: on tietysti ihan realistista, että pelaajan teho kärsii, jos hän ei saa levätä yhdenkään ottelun ajan, tai jos hän joutuu jatkuvasti istumaan penkillä, mutta milläs pidät tästä kirjaa, kun mistään ei näy, montako perättäistä ottelua pelaaja on ollut kentällä.

Yleisesti ottaen systeemi toimii



kuitenkin ihan hyvin. Se on tarpeeksi yksinkertainen, mutta aiheuttaa silti riittävästi vaihtelua, ettei joukkue pysy koko ajan samanlaisena.

Filmiä! Filmiä!

Ottelujen puolesta OTB on realistisimpia näkemiäni manageripelejä, sillä siinä on otettu huomioon mitä mielikuvituksellisimmat seikat. Pelaajia voi käskä filmaamaan ja hankkimaan rankkareita pikkuseikoista, eivätkä tuomaritkaan ole erehtymättömiä – tuomareiden asenteet vaihtelevat välinpitämättömistä maanisiin kortinheiluttajiin, ja toisinaan tuomari saattaa tehdä selkeitä virheitä.

Itse ottelun tapahtumat näkyvät etupäässä tekstinä tulevana selostuksena, mutta tiukoissa tilanteissa ruudulla näkyy animaatio kulloisestakin tilanteesta. Tilanteita vapaapotkuista yhden hyökkääjän läpiajoihin on reilusti, eikä niihin helpolla kyllästy. Ne on myös toteutettu hyvin; tärkeissä otteluissa pelaaja todella hikoilee näyttönsä ääressä, kestääkö oma maalivahti tai onnistuuko tähtihyökkääjä suorassa vapaapotkussa. Ottelut sujuvat kuitenkin niin sutjakasti, etteivät animaatiotkaan venytä peliä kohutuuttomasti.

Toisinaan ottelut saatetaan televisoida, jolloin manageri pääsee ottelun jälkeen haastatteluun. Tuolloin pelaaja valitsee vastauksensa kolmesta vaihtoehdosta ja vastaukset vaikuttavat yleisön, joukkueen johdon ja fanien mielipiteisiin. Toimittajan kysymykset ovat vieläpä varsin älykkäitä: peli osaa ottaa huomioon omalle joukkueelle annetut punaiset kortit, ja kysellä niiden vaikutusta ottelun kulkuun.

Taktiikoiden suunnittelu on yksinkertaista. Pelaaja saa valita kuinka hyökkäävästi tai puolustavasti joukkue pelaa, ja päättää kuinka kovin ottein vastustajaa otetaan. Samassa yhteydessä valitaan alueet, joita painotetaan harjoituksissa. Raskaan sarjan managerit saattavat pettyä tähän ratkaisuun, mutta ainakaan minä en suoraan sanoen jaksaa keskittyä kenttäkuvioiden nyhertämiseen viivoja piirtelemällä.

Päävalikkona toimii managerin toimisto, jossa hirttä heiluttamalla saa näppinsä peliin.



Mr Zabu (1)
(gives a load of rubbish)
24800 spectators
Please press mouse button!
Arsenal:
Receipts:
P 199400,-
Please press mouse button!
First half

Aston Villa 0:0
Queens Park Rangers 0:0
Chelsea 0:0
Blackburn Rovers 0:0
Liverpool 0:0
Sheffield Wednesday 0:0



Yellow card (1) for:
Adams T. (Arsenal).
Superb header by
Wright I.
Goal!
2:0 Wright I.
(25th Minute)
Assist: Campbell K.
The fans are ecstatic!

Aston Villa 0:2
Queens Park Rangers 0:0
Chelsea 0:0
Blackburn Rovers 0:0
Liverpool 0:0
Sheffield Wednesday 0:0

Pieni on kaunista

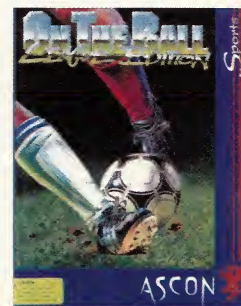
Moniin muihin manageripeleihin verrattuna On The Ball tarjoaa loppujen lopuksi varsin vähän toimintavaihtoehtoja. Peli keskittyy ottelujen suunnitteluun ja pelaamiseen, ja jättää muut toiminnot selvästi taka-alalle.

Tärkeintä kuitenkin on, että itse pääasia on tehty kunnolla, joten jos ottelujen läpikäyminen on

toteutettu hyvin, ei peli voi olla epäonnistunut. Tiettyssä mielessä OTB palauttaa manageripelit juurilleen siinä missä niin monet nykypelit keskittyvät erilaisiin toisarvoisiin pikkuasioihin, kuten stadionin mainoskilpiin tai erilaisiin pelaajien hoitomuotoihin a'la Premier Managerit. Lisävaihtelun takaamiseksi pelissä on mukana nippu editoreja, joilla joukkueet, pelaajat, tuomarit ynnä muut voi muuttaa haluamiseksi, ja vaikka siirtää koko pelin tapahtumat Suomen Veikkausliigaan aineisen Englannin valioliigan sijaan.

Lievästä yksitotisuudestaan ja kehnosta laitteistopuolen suunnittelusta huolimatta On The Ball on rehti perusmanageripeli, joka sopii hyvin lajitteyppiä huonomminkin tuntevalle. Kyllä tämä aina nippeliasioihin satsaavat ylihienot Premier Managerit hakkaa.

Mikko Alapuro



Hyvää

- Erittäin realistinen.
- Selkeä ja konstailematon.
- Keskittyy olennaiseen.
- Alkuun pääsyn jälkeen sulava käyttöä.

Huonoa

- Laitteistopuolen ontuvan tuskainen toteutus.
- Äänet eivät toimineet, eivät sitten millään.
- Lievä monotonisuus.

Miellyttävän realistinen ja helppokäyttöinen jokamiehen manageripeli, joka ei koreile turhilla erikoisoptioilla.

Jalkapallomanageri



Assist: Campbell K.
The Mexican wave goes around the stadium!
Penalty for a foul for Arsenal (correct)
Nasty foul: Johnson
PENALTY:

Aston Villa 1:3
Queens Park Rangers 3:0
Chelsea 0:1
Blackburn Rovers 0:1
Liverpool 0:1
Sheffield Wednesday 0:1



Stars!

Star Crossed Software

PC Windows 3.1

Version: 1.1

Minimi: 486SX/25, 4 Mt

Äänituki: ei ole

Kiintolevy: 2,5 Mt

Testattu: Pentium/100MHz, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt ja 486SX/25 MHz, 4Mt ja 486DX4/100 MHz, VLB-Stealth 64 VRAM 2 Mt VLB, 8 Mt & 16 Mt

Star Crossed Software eli Jeff Johnson ja Jeff McBride ovat julkaisseet Starsin omissa nimissään, mutta heidän työnantajansa sattuu olemaan Microsoft. Tämä antaa Starsille Windows-piireissä tiettyä katu-uskottavuutta: peliä voi pelata puhtaalla omallatunnolla, onhan se melkein Microsoftin.

Windows-pohjaisessa Starsissa voi jopa 16 pelaajaa ottaa toisistaan mittaa mittamattomassa avaruudessa tuttujen VGA Planetsin ja Master of Orionin tyyliin. Peli päättyy kun joku pelaaja tai pelaajaliittoutuma onnistuu nujertamaan kaikki muut, tai paisuu muuten ylivoimaiseksi ja kanssapelaajat tunnustavat häviönsä. Päinvastoin kuin VGA Planets, Stars! sopii myös yksinpeliin, joskin sitä ei yleensä pelata Tutorialia enempiä.

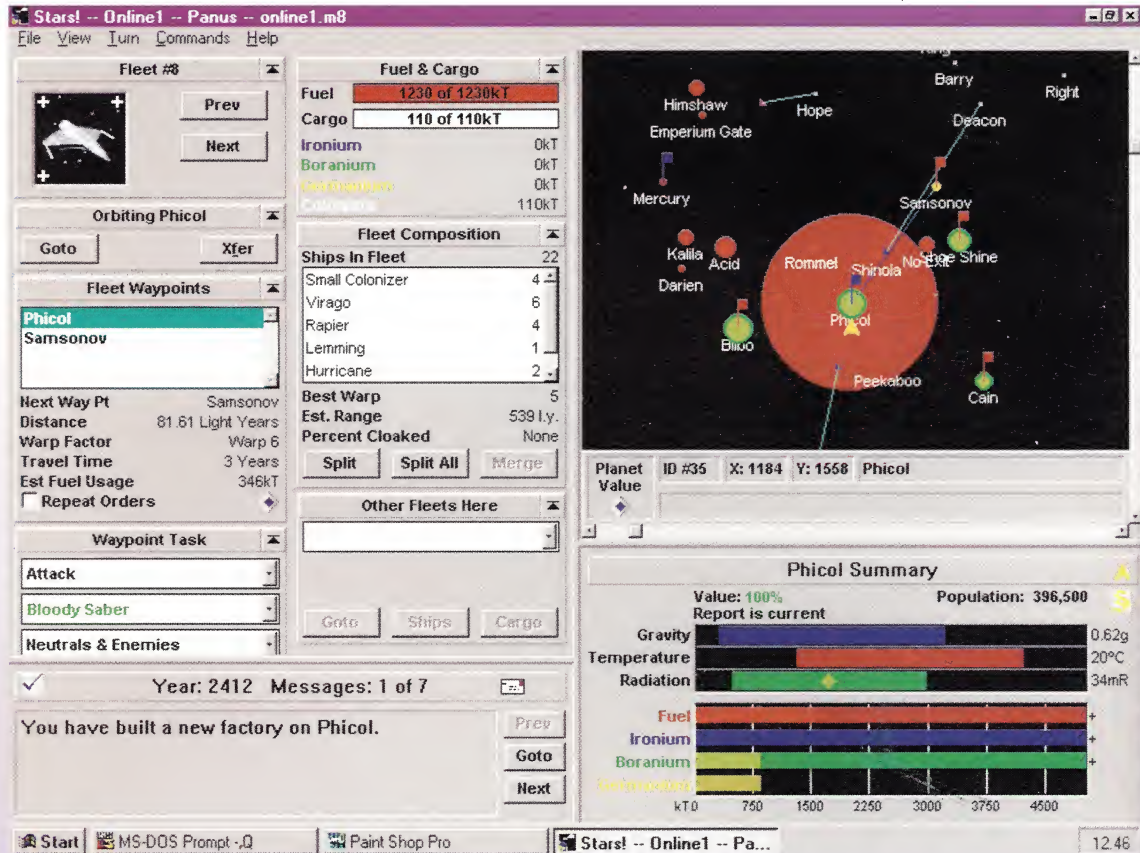
Laivastot liikkuvat

Stars! noudattaa tuttuja suuntalinjoja: asutetaan planeettoja, kehitetään teknologiaa ja muiden kanssa sekä taistellaan että käymällä.

Alussa pelaajalla on planeetta, kuokka ja pieni valikoima perusrunkoja, aseita ja muuta krääsää. Näistä kootaan laivaston ensimmäiset pikkusittiaishävittäjät ja kuljetusaluukset. Suuntaamalla resursseja tieteeseen kehitetään parempia runkoja, aseita, suojia ynnä muuta lähes suoraan Master of Orionin tapaan. Eri runkovaihtoehtoja voi olla parikymmentä kappaletta. Mitä kehittyneemmät moottorit, sen kovempaa alus porhaltaa siedettävällä bensankulutuksella. Kulutusarvot

Tähtiä läpi ikkunan

●● Tim Wissemanin VGA Planets on pitkään ollut monen pelaajan avaruuspelien kuningas, mutta nyt Bill Gatesin käskyläiset Win-vetoisella strategiapelillään ovat valtaamassa itselleen markkinaosuutta tässä tuottoisassa bisneksessä. Stars! is born!



Starsin pääruutu, jolta ohjataan lähes kaikkia eri toimintoja. Tietoa on paljon, mutta käyttöliittymä on esimerkittisen hyvin suunniteltu.

ovat tosin huomattavasti monimuotoisempia kuin Planetsin vastaavat.

Starsissa on mukana myös Planetsista puuttuvat laivastot. Pelaaja ei siis siirrä yksittäistä Smauragian Peeping Tomia, vaan laivastoa, johon kuuluu vaikkapa yksi siirtokunta-alus, yksi rahtilaiva ja kolme torpedovenettä. Laivastoja saa pilkkoa ja yhdistellä niin paljon kuin huvittaa. Lisäksi koko laivastoon saa kerralla lastattua tarvittavan määrän polttoainetta ja muita mineraaleja. Ainoa puute on se, että sen enempää laivastoja kuin aluksia ei saa itse nimettyä.

Starsin käyttöliittymä on sekin käänntä... "kehitetty" suoraan Planetsista ja Orionista. Aluksia käskytetään kartalla ja niille annettavat komennot valitaan helpokäyttöisistä alasetvalikoista

ja painonapeista. Aluksille voi asettaa useita eri navigaatioasteja, jokaisen rastin välin varppi-vauhdin voi määritellä halumakseen ja joka rastille saa vielä määrättyä oman laivasto-kohtaisen tehtävänsä. Näin saadaan esimerkiksi Tosielämän lomamatkan häiriövaikutus minimoitua, ja tylsiä tehtäviä automatisoitua.

Taktisia taisteluita

Taistelut on Starsissa hoidettu hyvin: kullekin laivastolle saa määrättyä oman taistelusuunnitelman, esimerkiksi laivueen nopeat tiedustelualueet voivat houkuttaa vihollisen aluksia omien laseralusten kantaman sisäpuolelle, rahtialukset väistellä ja torpedojat puolestaan saartaa vihollisen.

Valmiita taistelusuunnitelmia on mukana muutama kappaletta, ja niiden muokkaaminen onkin hyvin tärkeä osa peliä. Oma tasku pommittajalaivasto voi saada helposti päihinsä vastustajan kevyiltä hävittäjiltä, jos taistelusuunnitelmana on "liimaudu kylkeen ja ammu".

Mittelöt ovat kuin Master of Orionista nyysittyjä. Ne käydään ylhäältä päin kuvatulla 32x32-ruudun areenalla, vuoropohjaisesti, ennalta määrättyjen taistelusuunnitelmien mukaan. Jos samaan avaruuden pisteeseen (tai vaikka planeetalle) sattuu kahden tai useamman rodun aluksia ja taistelua ei ole estetty, alkaa ottelelu.

Erittäin positiivinen yllätys on se, että tappeluun osallistuvat kaikki samojen koordinaattien alukset kerralla. Tämä mahdollis-

taa liittoutumisen huomattavasti VGA Planetsia tai MOO:ta paremmin. Muuten Starsin diplomatia rajoittuu suhteiden määrittelyyn, kaupankäynti, kiristys ja lahjonta eivät onnistu.

Vihollisen planeettoja voi valata maataisteluilla tai pommittamalla. Maataistelut koostuvat joukkojen laskemisesta planeetalle ja käytännössä mitä enemmän populaa paikalle saa kuljetettua, sitä paremmat mahdollisuudet planeetanvalloitukseen on.

Avaruustaisteluun tarkoitettujen alukset eivät voi suoraan hyökätä planeettoja vastaan, vaan tätä tarkoitusta varten kehitetään pommittajia-aluksia. Pommittaminen tuhoaa tehtaita, kaivoksia ja asukkaita, mutta pienenkin planeetan valloitukseen kuluu helposti useita vuoroja pelkin ilma-hyökkäyksin.

Tekniikka kehitty

Vaikka suurin osa Starsia on kopioitu suoraan VGA Planetsista, on myös Master of Orion antanut oman osansa. MOO:n jännittävien osa-aluehan oli teknologian kehittäminen ja palkinnoksi saatavien uusien lelujen heittäminen vastustajien niskaan.

Yksi pikku puute MOO:hon verrattuna teknologiankehityksessä on – resursseja saa suunnattua vain yhteen kohteeseen ker-

rallaan, ei esimerkiksi 45 prosenttia aseisiin, 5 prosenttia elektroniikkaan ja loppuja sinne tänne. Internetissä (alt.games.vga-planet ja csipg.strategy sisältävät Stars!-juttua) juuri tämä puute on aiheuttanut hirmuista älämölöä, mutta minua se ei pahemmin häiritse.

Vuoroin vieraissa

Stars! käyttää samanlaista vuoro-systeemiä kuin Planets. Kukin pelaaja saa pelin Hostilta ("isännältä", pelin pyörittäjältä) henkilökohtaisen tilannetiedoston, jonka hän avaa omassa koneessaan omalla Starsillaan. Sitten hän käskyttaa aluksensa ja lähettää käskytiedoston Hostille. Kun kaikki vuorot ovat tulleet, Host pyörryttää varsinaisen prosessointiohjelman, joka tuottaa uudet tilannetiedostot. Nämä lähetetään pelaajille ja näin peli kulkee vuorosta toiseen. Vuorot siirtyvät modeemilla, verkossa tai vaikka korpulla kantaen.

Stars! pyörii Windowsissa hyvin ja käyttää selkeää ikkunoitua ruuturakennetta. Windows-pohjaisuudesta on kuitenkin myös haittansa: koska myös isäntäohjelma on Windows-tavaraa, eivät Dos-pohjaisilla ohjelmilla pyörittävät BBS:t ole kovin innostuneita ottamaan Starsia: ohjelma ni-

mittäin käynnistää Windowsin, päivittää vuorot ja sulkee Windowsin, joka harvassa purkkikoneessa on. Dos-pohjaista Host-ohjelmaa ei ole luvassa.

Pojat pelaa

Windows-pohjaisella First Classilla pyörivässä Tietokone Onlinessa on Stars!-koepeli pyörinyt noin kuukauden. Pelissä on mukana kahdeksan rekisteröityneellä versiolla ja seitsemän shareware-versiolla pelaavaa pioneeria. Vuorot käydään joka toinen päivä, mutta hiljalleen vuoro per päivä -pikapeliin alkaa olla paineita. Ensimmäisiin pariinkymmenen vuoroon meni aikaa korkeintaan muutama minuutti, mutta kun aluksia ja planeettoja alkaa olla enemmän kuluneen vuoron tekemiseen helposti puolikintia.

Starsin shareware-versiolla pääsee varsin hyvin alkuun. Versiossa 1.0 pelien isännöintiä rajoitettiin, mutta tätä lievennettiin versioon 1.1. Nyt samaan peliin osallistuvasta 16 pelaajasta enintään puolet voi pelata rekisteröimättömällä Starsilla.

Rekisteröimättömien pelaajien rajoitus tuli vähän ikävällä tavalla ilmi, kun peli yritettiin aloittaa 9 rekisteröimättömän pelaajan ja 7 rekisteröidyn voimin. Kaikki sujui hienosti siihen asti, kunnes oli

aika päivittää ensimmäinen vuoro, jolloin isäntäohjelma kaatui komeasti ja kieltäytyi jatkamasta toimintaa. Kannattaa siis varmistaa, että rekisteröidyllä pelillä peliin mukaan ilmoittautuneet todellakin omistavat aidon, ostetun version.

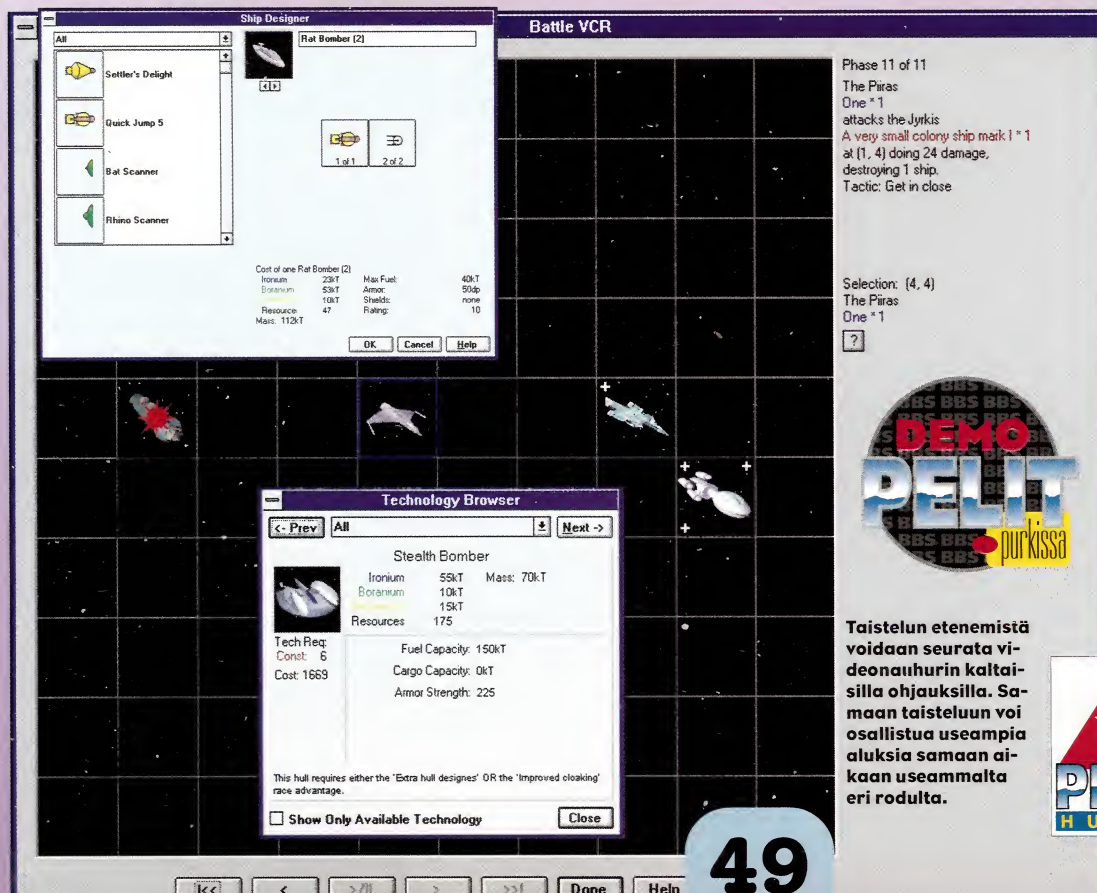
Kirkas tähti

Stars! on kirkas tähti pelimaailmassa. Vaikka se kloonaaakin VGA Planetsia ja Master of Orionia, hyvillä kopioilla löytyy aina sijaa pelimaailmasta.

Suurimpana ongelmana Starsissa on kromin puute ja yleinen klinisyys. Alukset ja rodut eivät ole yhtä hilpeitä kopioita Star Trekistä ja Star Warsista kuin VGA Planetsin vastaavat, ja kokeenemat pelaajat olisivat toivoneet enemmän alusten ryöstöä, gravitaatioikkuiluja ja miinakenttiä sun muita kikkoja peliin. Nyt rodut muistuttavat liikaa toisiaan: The Ossis ei juuri The Panuista poikkea.

Shareware-versio 1.1. löytyy sekä Pelit-BBS:stä että Tietokone Onlinesta nimellä STAR110A.ZIP (1 Mt), nettisurfarit voivat painaa nappia ja siirtyä valon nopeudella osoitteeseen <http://www.webmap.com/stars!> (sitten kun se on pystytetty).

Ossi Mäntylähti



Hyvää

- Helppo oppia.
- Pienet siirtotiedostot.
- Nopea pelata (ainakin alussa).
- Teknologiankehitys.
- Upea käyttöliittymä.
- Taktiset monen aluksen taistelut.

Huonoa

- Rodut ja alukset persoonattomia.
- Ei ääniefektejä tai musiikkia.
- Ei kunnon diplomatiaa.

Starsissa yhdistyvät VGA Planetsin ja Master of Orionin parhaat puolet, lopputulos on hieman klininen, mutta silti erinomainen.

Avaruussotastrategia



>Kaikille tilaajille pelin mukana 20 mk:n alennuskuponki!

TARJOUS VOIMASSA SEURAAVAN PELIT-LEHDEN ILMESTYMISEEN SAAKKA.

Micro Machines 2
289,-

LucasArts Archives vol 1.
295,-
[6 cd:tä, mukana Rebel Assault, Sam & Max, Indy & Atlantis, Day of the Tentacle, Star Wars Screen Entertainment, sekä pelattavat demot peleistä Full Throttle, Dark Forces ja The Dig]

1944 Across the Rhine
289,-

Space Quest VI
289,-

Mech Warrior 2
soita

Last Dynasty
289,-

>Meneekö
peli mettiin?

Älä välitä, olemme siirtyneet
internettiin. Nyt voit tilata Suomen
edullisimmat pelit myös sähköpostitse. Osoite on plutonia@clinet.fi



Terminal Velocity
289,-

● BioForge	359,-
● Brett Hull Hockey	299,-
● Buried in Time	289,-
● Command & Conquer (syyskuun loppu)	soita
● Dungeon Master 2	299,-
● Flight Unlimited	299,-
● Full Throttle	289,-
● FX Fighter	279,-
● Hi' Octane	359,-
● NASCAR Racing	278,-
● NBA Live '95	359,-
● NHL Hockey '95	279,-
● Perfect General II	299,-
● Phantasmagoria (syyskuun loppu)	soita
● Primal Rage	soita
● Prisoner of Ice	309,-
● Psycho Pinball	289,-
● Simon the Sorcerer	289,-
● Slipstream 5000	259,-
● Star Trek: TNG - A Final Unity	289,-
● Superkarts	299,-
● Virtual Pool	289,-
● U.S. Navy Fighters	348,-
● Warcraft: Orcs & Humans	269,-

OLEMME AUKI 24H/VRK >>

SOITA JA TILAA

90-441044

Myös muita pelejä, soita ja kysy.

Plutonia Oy • PL 1074 • 00101 Helsinki • Puh 90-441044 • Fax 90-499705. plutonia@clinet.fi

Lisääme hintoihin postikulut. Meiltä saat erinomaista palvelua ja nopeat toimitukset sekä 5 mk:n edun seuraavaa tilaustasi varten.

DATADOG OY

Mannerheimintie 65, 00250 Hki

P.90-4586778 F.90-4586779

4-NOPEUS CD-ROM asema 990,-
28800 FAX/MODEMI 990,-

TIETOKONEET

PENTIUM75 MULTIMEDIA

8Mt RAM, 256Cache
545Mt kiintolevy 13ms, ATID
CD-ROM asema 2xnp.
15"SVGA täyskuva (1280x1024)
Stealth 1Mt PCI SVGAohjain
SoundBlaster 16 äänikortti
kaiuttimet + mikrofoni
10kpl CD-pelejä
MS-DOS 6.22 + WINDOWS 3.11SF

9990

SOITA & KYSY!

INTEL ZAPPA 256C EMOLEVYT

Pentium 75	2490
Pentium 90	2990
Pentium100	3790
Pentium120	4990

ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultrasound CD3	950
Gravis Ultrasound MAX	1090
SoundBlaster 16ved	590
SoundBlaster AWE32ved	1090
SoundBlaster AWE32	1590
SB Home 4X multimedia kit	2790

CANON TULOSTIMET

Canon BJ30	1390
Canon BJC4000	2390
Canon BJC600	2990
Canon LPB4i	2990

PELIOHJAIMET

Gravis Analog	179
Gravis Analog Pro	199
Virtual Pilot	595
Virtual Pilot Pro	690

KORTTIMODEMIT

BEST 1414 FAX/MODEMI	590
BEST 2828 FAX/MODEMI	1185

MUISTIIIRIT

1Mt SIMM 30pinn 9bit	239
4Mt SIMM 30pinn 9bit	898
4Mt SIMM 72pinn 32bit	855
8Mt SIMM 72pinn 32bit	1719

TIETOKONEKOTELOT

MINITOWER 200W	345
DESKTOP 200W	410
MIDTOWER 200W	570
TOWER 200W	790

KIINTOLEVYT

540Mt Seagate 13ms	895
855Mt Seagate 11ms	1290
1024Mt Seagate 11ms	1590

CD-ROM ASEMAT

2xnopeus,ATID CD-ROM	590
4xnopeus,ATID CD-ROM	990

PCCD - PELIT

1942 Pacific Airwar Gold	295
Across the Rhine -1944	291
Alone In The Dark 3	300
Alien Logic	261
Battle Isle 2	331
Bioforge	349
Brett Hull Hockey	275
Chessmaster 4000 Turbo	236
Dungeon Master II	295
Dark Forces	295
Descent	278
Dr.Drago's Mad Cap Chase	261
Dragon Lore	195
Football Glory	249
Full Throttle	272
First Encounters (ELITE 3)	249
Flight of theAmazonQueen	295
Flight Unlimited	295
Great Naval Battle 3	283
Harpoon 2DL Multimedia	272
Jagged Alliance	258
FX-Fighter	235
King's Quest 7	291
Larry 1-6	224
Last Dynasty	290
Little Big Adventure	369
Lords of realm	268
Magic Carpet	369
Menzoberranzan	249
Micro Machines 2	290
Mortal Combat II	275
The Orion Conspiracy	270
Puff Putt's Fun Pack	249
Ravenloft (Stoneprophet II)	285
X-Wing Collectors Pack	330

PCCD - ALENNUSPELIT

B-17 flying Fortress	119
Dune & Robocob 3	145
F-15 Strike Eagle 3	119
Formula 1 Grand Prix	139
Harrier Jump Jet	119
Hook & Kyrandia	145
Perfect General II	245
Player Manager II	215
Populous 2 & Powermonger	119
Psycho Pinball	242
RAC Rally	145
Railroad Tycoon	129
Sim Tower	240
Award Winners Platinum	169
Super Street Fighter II	215
Super Karts	240
Star Trek TNG Tech.Manual	129
Tornado	265
Wing Commander / Indy 500	145

SPECIAL OFFER

TERMINAL VELOCITY	249
PRISONER OF ICE	295
METAL MARINES	225
NETWORKS	295
PANZER GENERAL	285

Postituskulut 36-100mk / lähetys.
Postimyynti avoinna
ARKISIN 9-18: 90 - 4586778
SOITA JA TILAA!



Realm of Exitilus 2.0

Tao-Ge
Linjapeli
Shareware, rekisteröinti \$20

Linjapeleissä (purkkipeleissä, dooripeleissä) suosituimpia ovat sosiaaliset tapopelit. Jos haluaa olla kohtelias, niitä voi nimittää "fantasiaroolipeleiksi", mutta se on vähän kaukaa haettua.

Pelit perustuvat selkeään kaa-vaan: ensin tapetaan hirviöitä, sitten tsekataan, riittävätkö rahat parempiin aseisiin tai saako taso-ja nostettua, ja sen jälkeen päästään pääasiaan: muiden pelaajien tappamiseen ja heidän tavaroi-densa ja rahojensa ryöstämiseen. Pelit kuulostavat rajoittuneilta, ne OVAT rajoittuneita, mutta to-della suosittuja.

Tunnetuin ja suosituin on Le-gend of The Red Dragon, tutum-min LORD (jonka upouusi 3.5-versio on Pelit-BBS:ssä) ja Usur-per (uusi ja toimiva versio 0.13b guess where). Vähintäänkin näi-den rinnalle ja ylikin kohoaa Tao-Genin Realm of Exitilus, joka hä-

peilemättä lainaa LORDista ja varsinkin Usurperistä parhaat puolet, mutta lisää myös oman osuutensa.

Hirviöitä tapetaan, rahaa haas-kataan aseisiin, haarniskoihin, loitsuihin ja muihin. Kuolema ei enää ole täysin yhden-tekevää: siinä menettää statsejaan pysyvästi, ja kammottavassa Deatcmatchis-sa häviäjältä paitsi viedään kaikki rahat, aseet ja haarniskat, hän myös menettää kilokaupalla stat-seja.

Realmissa voi leikkiä kauppias-ta eli pelaaja voi ostaa erilaisia lii-keyrityksiä, joista sitten tihkuu tuottoa. Syytä onkin: Exitilus noudattaa sitä surrealista peri-aatetta, jonka mukaan parhaat aseet voivat maksaa esimerkiksi 1.000.000.000.000.000.000 kultarahaa.

Käänteentekevä uudistus ovat kuningaskunnat. Realmiin voi perustaa jopa 50 kuningaskuntaa, ja jokaisen nokkamieheksi astuu pelaaja. Kuninkaan optiot ovat jokseenkin rajoitetut: hän voi määrätä verotuksesta ja sotia muiden valtakuntien kanssa. Ku-ningas voi palkita hyviä pelaajia antamalla heille aatelisarvoja, voipa hän nostaa rinnalleen kak-koskuninkaankin. Mitään hyötyä aatelisarvosta ei ole. Pelaajat voi-vat tietysti kuninkaan tietämättä koota omaa kapinallisarmeijaan-sa, ja eräänä kauniina aamuna

kuningas ei enää olekaan kunin-gas.

Verotus on aika hauska: jokai-sesta niitatuista tattiaisesta saa ra-haa, josta osa hulahtaa valtion kassaan. Viisas kuningas varustaa sillä armeijansa, ja jyrää naapurin huvin ja rahan vuoksi. Onnistu-neen valtauksen jälkeen omistuk-set poltetaan ja talonpojat tape-taan. Viimeiseksi kuningas ja aa-teliset hirtetään ja sitten lähret-hään kotiin.

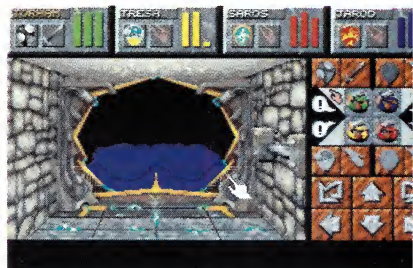
Realmissa on simp-peli mah-dollisuus tehdä omia "questeja". Eräässä mukana tulevassa ques-tissa on bugi, jonka ansiosta sen suorittaja muuttuu kerralla puo-lijumalaksi. Questit kannattaa poistaa.

Realm on pyörinyt linjapeliksi siistiä Pelit-BBS:ssä. Suurin on-gelma on se, ettei montaa yhtäai-kaista linjaa tueta. Turha tunkea muuten Pelit-BBS:ään Realmia kokeilemaan, peli on ollut täynnä jo kuukausia.

Realm of Exitilus ei suinkaan ole edes niin monipuolinen ja -mutkainen miltä kuulostaa, mut-ta lajissaan sen verran hyvä, että jos purkkipelejä yleensä pyörit-tää, Realm of Exitilus kannattaa ehdottomasti hankkia. Tai pai-nostaa vakiopurkin Sysop se asentamaan.

Pelit-BBS:
EXREAL-I.ZIP-EXREAL-3.ZIP,
yht. 3,2 Mt plus EXPATCH3.ZIP
430 kt.

Jälgrimulgasu



Dungeon Master 2: Legend Of Skullkeep

Interplay
PC (Amiga)

(Peli 6/95, 90 pistettä.)
Lordi Dragoth yrittää tun-keutua meidän ulottuvuuteem-me, jollei neljä urheaa seikkailijaa aktivoi Skullkeepin linnasta löy-tyvää Zo-porttia.

Myyntiversio on yllättäen sama kuin edellisessä lehdessä arvoste-leman, ja äänten esiin saaminen SB-16:lla vaati Pelit-BBS:stä löy-tyvän päivityksen nimeltä DM2UP.EXE. General Midi -ää-niä ei sitten ole.

Ja pahuus soikoon! Peli loppuu siihen lähinnä Marvelin sarjaku-vista reväistyn näköisen Dragot-hin niittaamiseen. Loppupeli ei ollut maailman paras, joten pis-teistä tippuu lyhyiden ja liiallisen Minion-lauman takia 5.

Nnirvi

85

you sit upon the throne of the kingdom. The fate of the nation lies within your hands. Many thought flashes across your mind: revenge, blood, loyalty, and the security of your great empire.

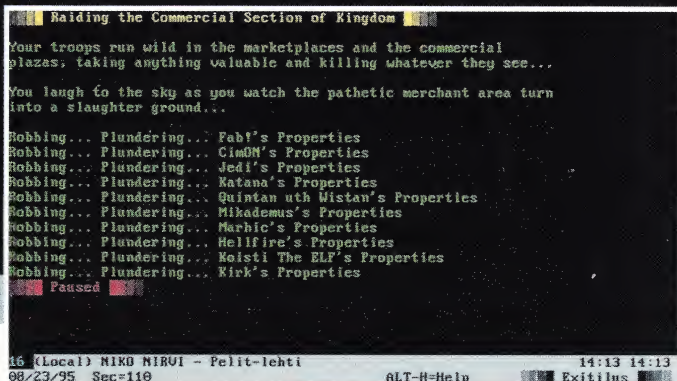
IN YOUR THRONE PALACE:

(t)axes	(k)ingdom spending
(n)ational treasury	(d)iplomacy
(w)ar commands	(l)and commands
(a)rmy commands	(s)tatus of your army
(p)romote or Demote Nobles	

(m)ain streets

You Choose to: >

7 (Local) NIKO NIRVI - Pelit-1
08/02/95 Sec=110



Combat Air Patrol

Psygnosis
PC-versio

Combat Air Patrol, Ami-gassa hyvin menestynyt lentosimu, jossa ohjastetaan sekä F-14 Tomcatia että F-18 Hornetia Lähi-idässä, kiersi lehtemme nel-jällä digitaalilentäjällä, ja vaikka osa sai ohjelman toimimaan, ku-kaan ei saanut ääniä irti. Kat-soimme parhaaksi odotella tar-vittavia päivityksiä ennen arvos-telua.

Onneksi näistä peleistä ei PC:ssä ole pulaa.

Nnirvi

The Official

Coca-Cola®

Charts



Mitä peliä en pelaa

ENÄÄ KOSKAAN uudelleen?

Syndicate

Koska se ei pysty samaan tasoon kuin UFO. Antti, Pori

Settlers

Olen saanut tarpeekseni keskiaikaisesta rimputuksesta. Paul, Espoo

Bricks

Siinä vaan pallo heiluu. Ei voita mitään, eikä lasketa pisteitä. Ei järjen häivää. Ville, Kouvola

Detroit

Ladakampanja ei edisty. Petri, Kangasala

Full Throttle

Koska bensa loppui eikä iskä anna enää rahaa. Maija, Helsinki

Pinball Illusions

Koska pallo menee aina sukkana alas. Petri, Rovaniemi

SuperSki Pro

Koska en koskaan oppinut kunnolla V-tyyliä. Mikko, Lahti



Syyskuun illat pimenevät, mutta valoa pimeyteen tuo monitori. Toivottavasti.

Seuraavaan lehteen haluamme teidän kertovan meille edelleen, mikä on paras pelitalo ja miksi sekä mitä peliä en pelaa enää koskaan uudelleen ja miksi?

Vastaukset postikortilla syyskuun aikana osoitteeseen

Pelit

Coca-Cola Charts

PL 64

00381 Helsinki.

Kaikki kortit, joissa on hyvät perustelut, oma nimi ja osoite, osallistuvat 10 Coca-Cola-lippiksen arvontaan.

TOP-12

Pelit-lehden arvosteluissa eniten pisteitä saaneet pelit tänä vuonna julkaisijoineen:

▲ System Shock (CD-versio) (Origin/EA)	98
▲ Sensible World of Soccer (Amiga) (Renegade)	94
▲ U.S. Navy Fighters (EA)	94
▲ Great Naval Battles 3 (Mindscape)	94
▲ The Perfect General 2 (QQP)	94
▲ Full Throttle (Virgin)	93
▲ MetalTech: EarthSiege (Dynamix)	93
▲ Nascar Racing (Virgin)	93
▲ King's Quest VII: The Princeless Bride (Sierra)	93
▲ X-Com: Terror From The Deep (MicroProse)	93
▲ Virtual Pool (Interplay)	93
▲ Mortal Kombat 2 (CD-versio) (Acclaim)	93

TOP-10

Ja vähiten pisteitä saaneet:

▼ Cyberwar (Sales Curve Interactive)	15
▼ Skeleton Krew (AGA-Amiga-versio) (Core Desing)	32
▼ Operation Body Count (U.S. Gold)	35
▼ Doofus (Prestige)	35
▼ Alex Dampier's Pro Hockey (Merit Software)	38
▼ Kingdom - The Far Reaches (Interplay)	45
▼ Aladdin (AGA-Amiga-versio) (Virgin)	50
▼ Pinball Mania for Windows (21st C.E.)	50
▼ Iron Assault (Virgin)	55
▼ SuperSki Pro (Mindscape)	58

Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola®

VOITTA

Coca-Cola

LIPPIS

Mikä on PARAS PELITALO?

LucasArts

Se on paras seikkailupelien tekijä. **Antti, Pori**

Ocean

Koska se on ainut pelitalo, jonka pelejä osaan pelata ilman ohjekirjan lukemista. **Kim, Nummela**

Sensible Software

Isukki antaa rahaa yhä uudelleen yhä uusiin päivityksiin. **Sari, Kirkkonummi**

Bullfrog

Syndicate, Theme Park ja Hi-Octane... tarvitseeko muuta enää sanoa? **Mikko, Kouvola**

House- marque

Kotimaista pitää suosia. **Jukka, Vantaa**

Coca-Cola -voittajat

Elokuun loppuun mennessä saapui noin 200 korttia. Onnetar poimi seuraavat voittajat, jotka saavat piakkoin Coca-Cola-lippiksen:

Petri Järvinen,
Kangasala
Ville Saarinen,
Kouvola
Kaisa Laitinen,
Mustinlahti
Väinö Palmu,
Littoinen
Matias Hakola, Inkoo
Ossi Tonteri, Hartola
Marita Hilli,
Järvenpää
Kalle Liukkonen,
Pieksämäki
Timo Kaminen,
Loviisa
Joonas Kuusakoski,
Espoo

Onnea voittajille!

Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola®

Magic the Gathering:

Täpätään ja blokataan

●● Magic The Gatheringin, tuon mainion fantasiapelin, luonteeseen kuuluu, ettei pelkällä perusartikkelilla pärjää. Niinpä Pelit-lehti ylpäänä tarjoaa booster-artikkelin, josta selviää, miten Magicissa taistellaan.

Oletetaan, että pelaajalla on pöydässä Craw Würm. Sen oikeassa alakulmassa on kaksi lukua: 6/4. 6 kertoo, kuinka monen pisteen edestä Craw Würm tuottaa vastustajalle taistelussa vahinkoa (voima). 4 puolestaan kertoo sen, kuinka monen pisteen edestä Craw Würm itse kestää kuritusta ennen kuin potkaisee tyhjää (kesto).

Vuorossa oleva pelaaja voi mahdollisen maakortin pöytään tuomisen jälkeen ilmoittaa hyökkäävänsä pöydässä olevilla olennoillaan. Hyökkäyksen kohde voi tässä vaiheessa vastata loitsutai muiden korttiansa "ennen hyökkäystä" -ominaisuuksilla, minkä jälkeen hyökkääjä ilmoittaa, mitkä olennot hän lähettää hyökkäykseen. Hyökkäävien olennot kortit täpätään, eikä ennestään täpätty kortti voi hyökätä.

Kun hyökkäävät olennot on valittu (yleensä ne kannattaa siirtää keskelle pöytää), kumpikin pelaaja voi käyttää pikakorttejaan (fast effect). Useimmat pikakortit ovat välittömästi vaikuttavia instant-loitsuja.

Kun hyökkääjät on valittu ja mahdolliset pikaefektit selvitty, puolustaja päättää, millä olennoillaan hän torjuu, blokkaa, hyökkäävät olennot. Yksi olento ei voi torjua kuin yhden hyökkääjän, mutta puolustautuva pelaaja voi asettaa monta olentoa yhtä hyökkääjää torjumaan. Kullekin torjujalle on siis määrättävä hyökkäävä olento, jonka se blokkaa. Juuri tästä syystä hyökkääjän kannattaa siirtää hyökkäävien olennojensa kortit pöydän keskelle, koska tällöin puolustajan on helppo sijoittaa omat torjujansa paikoilleen. Torjuvien olennot kortteja ei täpätä, mutta täpättyä olentoa ei voi käyttää blokkaukseen.

Kun torjuvat olennot on valittu, kummallakin pelaajalla on jälleen mahdollisuus käyttää välittömiä loitsuja sun muita. Joillekin olennoille voi esimerkiksi antaa lisävoimia maakortteja täppämällä, mikä voi aiheuttaa vastustajalle ikäviä yllätyksiä. Eräät loitsut voivat toisaalta poistaa blokkaavan kortin taistelusta, mutta hyökkäävän olennon hyökkäys on siitä huolimatta torjuttu!

Hyökkäävien ja torjuvien olennot välillä käy-

dään taistelu. Erilaiset pysyväis- ja pikaloitsut sun muut voivat vaikuttaa tulokseen, mutta perusperiaate on yksinkertainen: kukin olento aiheuttaa vastustajalleen voimansa verran vahinkoa. Vain taistelun pikaefektivi vaiheissa täpätty torjuvat olennot eivät vahingoita vastustajaansa (vaikka edelleen torjuvat tämän hyökkäyksen). Jos olennon saamat vammat ylittävät sen keston, se kuolee, ja sen kortti joutuu hautausmaalle. Eli jos esimerkiksi kaksi Craw Würmiä taistelisi keskenään, molemmat saisivat surmansa.

Jos puolustaja on asettanut useamman kuin yhden olennon torjumaan yhtä hyökkäävää olentoa, hyökkäävä pelaaja päättää, miten hän jakaa hyökkäävän olennon aiheuttamat vammat torjuvien kesken.

Blokkauksesta kannattaa mainita erikseen lentävät olennot, joiden torjuminen ei onnistu maahan sidotuilta olennoilta. Lisäksi jotkut olennot pystyvät kiertämään maakorttien kautta torjujien ohi. Jos puolustautuvalla pelaajalla on pöydässä esimerkiksi metsä-maakortteja, hyökkäävät dryadit voivat kiertää niiden kautta puolustuksen ohi, jolloin niitä ei voi blokata.

Blokattu olento ei jatka hyökkäystään, vaikka sen hyökkäyksen torjuja myöhemmässä taistelun vaiheessa poistuisikin taistelusta. Eli vaikka hyökkääjä heittäisi torjuttuun olentoonsa esimerkiksi jump-loitsun, se ei pysty lentämään blokkaavan olennon yli, kun se kerran on torjuttu.

Mutta mitä läpi päässeet olennot sitten tekevät? Iskevät pelaajaa! Eli torjumatta jäänyt Craw Würm vahingoittaa itse pelaajaa kuuden pisteen edestä.

Taistelun jälkeen olennot menettämät pisteet palautuvat ennalleen eli vahvaa olentoa ei voi nistää iskemällä sitä heikoilla korteilla usean kierroksen ajan.

On syytä muistaa, että useilla korteilla on taistelun kuluun vaikuttavia erikoisominaisuuksia. Lisäksi regeneroivat olennot nousevat kuolleista, kunhan pelaaja uhraa sen pelastamiseen hieman manaa.

Jyrki J.J. Kasvi



Tex Spex

Virtuaali-todellisuutta

1. Onko 14400 bps:n modeemilla hyvä pelata Descentiä ja muita modeemipelejä?
2. Mitä kaikkea pelejä voi VFX-1-virtuaalikypärällä pelata, mistä sen saa ja paljonko se maksaa?
3. Onko markkinoilla VFX-1:tä parempaa virtuaalikypärää?

Hölmistynyt Jouko

1. 14000 bps riittää mainiosti modeemipeleihin. Doom, Descent, Heretic, Nascar ja muut testaamani pelit ovat itse asiassa toimineet mainiosti jo 9600 bps:n nopeudella. Kannattaa kuitenkin aina lukea pelin mukana tulevat modeemin asetuksiin liittyvät ohjeet. Vaikka vauhti riittäisi, niin väärillä asetuksilla modeempeli ei toimi tai toimii huonosti.

2. En välttämättä tiedä kaikkia VFX-1:tä tukevia pelejä, mutta tässä ainakin muutama: Doom, Descent, Heretic, Darker, Zephyr, US Navy Fighters, Magic Carpet, System Shock ja Flight Unlimited. Forte VFX-1 -kypärää edustaa Suomessa

Toptronics Oy ja kypärän hinta on noin 7500 markkaa.

3. Suuressa maailmassa on tarjolla useampikin virtuaalikypärä ja kuulemma uusia malleja on tulossa jatkuvasti. Ainakin Virtual I/O-kypärä kilpailee suoraan VFX-1:n kanssa. VFX-1 on ainoa kokeilemamme, joten kypärän ominaisuuksia on tässä vaiheessa mahdoton vertailla. Todennäköisesti se on myös ainoa Suomen markkinoilla oleva.

Slicks & Slide ja DMA

Aina kun yritän saada Slicks & Slide version 1.28 toimimaan, tulee teksti: "EMM386 DMA buffer is too small. Add D=64 parameter and reboot". Mitä pitäisi tehdä, jotta vois pelata Slicksiä jälleen?

Duke Ellington

Etsi config.sys-tiedostosta rivi DEVICE=EMM386.EXE ja lisää rivin perään parametriksi D=64. Oikea formaatti on esimerkiksi DEVICE=EMM386 D=64. Rivillä voi olla perässä muitakin parametreja, joten li-

sää D=64 niiden jälkeen. Jos ei auta, niin voit lisätä DMA bufferia. Sopivia arvoja ovat esimerkiksi D=64, D=128 tai D=256. Sama tempu auttaa muuten muissakin peleissä, jotka herjaavat DMA bufferista.

Kenraali MIDI

Omistan Sound Blaster 16 Value Edition -äänikortin. En saa MIDI-ääniä toimimaan. Eikö kortilla ole MIDIä, vai mistä kiikastaa? Mitä MIDI tarvitsee? Mikä on MPU-401?

Ääniä!

Sound Blaster 16 -sarjan korteissa ei ole sisäänrakennettuja wavetable-ääniä, joita pelien yhteydessä myös yleisesti MIDI-ääniksi kutsutaan. Tarvitset rinnalle toisen kortin hoitamaan MIDI-ääniä tai vaihtoehtoisesti voit MIDI-adapterin avulla liittää koneeseen syntetisaattorin tai äänimodulin. Value Edition -malleissa ei ole liitännäistä Waveblaster-yhteensopivalle tytärkortille, joten suosittelemme erillisen wavetable-kortin hankkimista. Lisää tietoa asiasta saat tämän numeron äänikorttien esittelyssä.

MPU-401 (MIDI Processing Unit) on liitännä, joka osaa tulkita MIDI-dataa. Kun pelit tukevat General MIDI -ääniä, olettavat ne, että äänikortista tällainen liitännä löytyy. Joissain korteissa MPU-401 on emuloitu ohjelmallisesti. Ilman MPU-401:tä tai sen emulointia General MIDI -äänit eivät peileissä toimi.

Muistiongelmia

Millä käynnistystiedostoilla saisin Rise of the Triadin toimimaan? Koneeni on 486/25 neljän megan muistilla.

ROTT-fani

Alun perin Rise of the Triad vaati vähintään kahdeksan megaa muistia, mutta version 1.2 myötä peli toimii myös vähemmällä. Hanki päivitys esimerkiksi Pelit-BBS:stä. ROTT ei tarvitse muistiajureita, joten tee bootilevy, jossa on vain aivan välttämättömimmät ajurit. ROTT:n mukana tulevista aputeksteistä saat täsmälliset vinkit bootilevykkeen tekemiseen.

Purku ei onnistu

Imuroin zipillä pakatun Doom-pelin Internetistä. Kun yritän purkaa sitä pkunzipillä (käskyllä pkunzip doom1-1a.zip d:), niin kone lykkää seuraavan näytölle: "PKUNZIP: Warning! I don't know how to handle: DEICE:EXE" jne. Onko vikaa käskyssä, purkuohjelmassa vai itse Doomissa? Käskyni toimii muiden zipillä pakattujen tiedostojen purkamisessa.

Juha Sirniö

Sinulla on pkzipin vanhentunut versio, joka kyllä purkaa samalla tai aikaisemmalla versiolla pakatut tiedostot, mutta ei enää uusimmalla versiolla pakattuja. Tuorein versio on PKZIP 2.04g ja löytyy Pelit-BBS:stä nimellä PKZ204G.EXE. Tarkemmat ohjeet pakkaus- ja purkuohjelmien käyttöön löytyy Pelit 4/95 Kone Kuriin -palstalta.

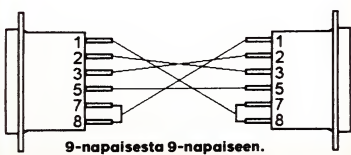
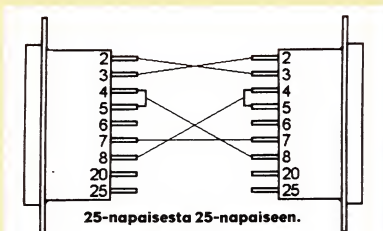
Asiaa nollakaapeleista

1. Luin pelit 2/95 TexSpexiä ja en ymmärtänyt mitä tarkoittavat sanat: xon/xoff, cts/rts, dsr/dtr.
2. Tarvitaanko nollakaapelin käyttöön modeemia?
3. Tarvitseeko nollakaapelin käyttöön tehdä mitään muutoksia Dosin setupissa ja tarvitseeko nollakaapeli mitään ajureita config.sys- ja autoexec.bat-tiedostoihin?
4. Antakaa lista nollakaapelilla toimivista strategipeleistä ja Doomien tapaisista peleistä.
5. Pitääkö nollakaapelilla pelattava peli asentaa kumpaankin koneeseen vai riittääkö, että toinen kone toimii isäntäkoneena?
6. Miten otetaan yhteys toiseen koneeseen nollakaapelilla?

Kauan apua etsinyt

1. Mainitsemasti termit tarkoittavat vuonohjausta. Pelit 6/95:n Kone Kuriin -palstalla on seikkaperäisempi selvitys aiheesta.
2. Ei tarvita. Pelkkä nollakaapeli riittää. Nollakaapelin kytkentäkaavio on oheisena.
3. Pelejä varten ei tarvitse.
4. Hyviä nollakaapelia tukevia strategipelejä ovat ainakin Warcraft, Perfect General 1 ja 2, Battle Isle 2, Grandest Fleet ja Macchiavelli The Prince. Doomien kaltaisia nollakaapelilla toimivia pelejä ovat ainakin Rise of the Triad, Descent ja Heretic. Oheisa lista tämän vuoden puolella arvosteluista monen pelaajan peliä tukevista peleistä. Jatkossa yritämme mainita peliä arvostelun yhteydessä teknisissä tiedoissa monen pelaajan optiot.
5. Kyllä. Peli on asennettava molempiin nollakaapelilla kytkettyihin koneisiin.
6. Peleistä itsestään löytyy aputekstet, joiden avulla homman pitäisi onnistua. Joka tapauksessa kaikki asetukset tehdään pelistä itsestään. Mitään sen kummempia virityksiä käynnistystiedostoihin tai muuhunkaan pelin ulkopuoliseen ei tarvitse tehdä.

Nollakaapeli on kaapeli, jolla kaksi konetta voidaan liittää yhteen sarjaporttien kautta. Yksinkertaisimmallaan kytketään nastat 2 ja 3 ristiin ja nastat 7 suoraan. Jos ei kolvi pysy kädessä, marssi kauppaan.



Tänä vuonna ilmestyneitä pelejä, jotka tukevat kahta tai useampaa pelaajaa eri koneilla.

- 1942 Pacific Air War
- Descent
- Flight Commander 2
- Heretic
- Hi-Octane
- KA-50 Hokum
- Lords of the Realm
- Magic Carpet
- Metaltech: Battledrome
- Nascar Racing
- Panzer General
- Perfect General 2
- Rise of the Triad
- Slipstream 5000
- Tank Commander
- Transport Tycoon
- VGA Planets
- Virtual Pool
- Warcraft

modeemi, nolla
verkko, modeemi, nolla
PBEM
verkko, modeemi, nolla
verkko
modeemi, nolla
modeemi
verkko
verkko, modeemi, nolla
modeemi, nolla
PBEM
modeemi, nolla
verkko, modeemi, nolla
verkko, modeemi, nolla
verkko, modeemi, nolla
PBEM
verkko, modeemi, nolla
verkko, modeemi, nolla

Lyhenteet:

Verkko = Lähiverkko, yleensä IPX-protokolla
Modeemi = Kaksinpeli modeemin välityksellä
Nolla = Kaksinpeli sarjaportteihin liitettävän nollakaapelin välityksellä.
PBEM = Play By E-Mail. Yleensä strategipeleissä. Pakkaa tehdyn vuoron tiedostoksi, joka voidaan lähettää toiselle pelaajalle. Sähköinen muoto postipelistä.

Siinä paha missä mainitaan. Ärsyttävä narri on vihdoinkin saamassa ansionsa mukaista kohtelua.



Yksi

MAHDOLLISUUS MILJOONASTA

(mutta juuri se saattaa toimia)

●● Edellisessä osassa saavuimme metsään taisteltuamme monenlaisia pahalaisia vastaan. Etenemme jälleen, mutta vasta ensi lehdessä loppuun asti.

Matkalla pimeään metsään joudut ylittämään vuoriston, jossa huhujen mukaan asustaa hirvittäviä petoja. Ainoa peto, jonka kohta, on kuitenkin vain epäonninen lintu, jonka höyhenen ja munan keräät talteen. Synkän metsän läpi hiivittyäsi saavut mökille, jossa olevasta padasta kauhaat kuppisi täyteen sinappia. Jatka suurta tutkimusmatkaasi Maaailman Reunalle, joka vaikuttaa harvinaisen mukavalta paikalta. Pura aggressioitasi yksinäiseen palmuun, niin poloinen tiputtaa yhden kookospähkinöistään veteen. Kalasta pähkinä ver-

kolla, ja murhaa se auki ruuvi-meisselillä (Kill! Kill!!). Pöimi vielä lamppu, ja voit palailla takaisin Ankh-Morporkin rauhahan(?).

Kalakauppiaan koju houkuttelee sinut luokseen jo kaupungin reunalta, joten suunnistat sinne. Kaappaa viaton mustekala mukaasi sitomalla sen lonkerot siimalla, ja loiki sivukujalle, jossa pakota onneton otus puuceen huonommalle puolelle. Visbaa mukaan vielä puteli tulista sinappia, ja palaa kalastajan luo. Miehen katsoessa muualle vaihda muutama luumu tämän kaviaareihin, niin pian mies saa akuutin mahakatarin ja ryntää tarpeilleen – puuceehen. Miehen istuessa alas epätoivoinen mustekala huomaa hetkensä tulleen ja tainnuttaa hyökkääjänsä. Nyt voit rauhassa korjata talteen miehen kultaisen vyösoljen.

Äänenvaimennin tikapuihin?

Rikkaampana päätät loikkia palatsiin, jonka vartijoiden ohi pääset tällä kertaa haastamalla miesten älykkyyden mustetahrastelilla. Sisällä jututat talonpoikaa ja isket suurta tyydytystä tuntien roskakanisterin hovinarrin päähän. Narri ryntää pesuhuonee-

seen korjaamaan saastaista olotilaansa, joten seuraat häntä ja viskaat miehen kylpyyn purkillisen kylpyvaahtoa. Vaahdon peittäessä narrin näkyvyyden nysyit mukaisesti tämän kultakellolla varustetun lakin ja poistut mitä pikimmiten kirjastoon ja L-avaruuden kautta eiliseen.

Taas menneisyydessä suunnistat Shadesiin, jossa etsit tiesi tyttöjen talolle Ison Sallyn juttusille. Pyydä saada jotain erikoista (sinappia?!) ja Sally kertoo tarvitsevasi joitakin aineosia salaiseen reseptiinsä. Lahjoita kokille muna, kookospähkinä ja jauhoja, niin saat vastalahjaksi keltaiset alushousut...

Ihmetellen Sallyn tarjoomisia palaat nykypäivään ja viet alushousut katupojalle todistaaksesi oleva tosi mies. Alkkarit tekevät tehtävänsä, ja poika opettaa sinulle lupaamansa salaisen kädenpuristuksen ja uskoo lisäksi huostaasi yhdet rintaliivit. Kiitellen siirryt Shadesiin, jossa muuten sulkeutunut muurari ilostuu esittämästäsi salaisesta kädenpuristuksesta niin paljon, että antaa sinulle kultaisen tasoittimensa. Harhailtuasi oikealle huomaat kadun viersestä oviaukosta kuuluvan kuorsausta. Pystymättä hillitsemään uteliaisuuttasi vaimennat tikapuut rintaliiveillä, ja isket koko komeuden sillaksi oviaukon eteen. Sisällä huomaa kuorsauksen lähteenä toimivat makeasti nukkuvan varkaan, jonka vyössä heiluu houkutteleva avain.

Yrität kurottaa avainta, mutta voro kääntyy unissaan peittäen avaimen alleen. Ovelana taikuri kutitat miehen jalkoja höyheneillä, ja avain on taas pian näkyvillä. Nyt voit ottaa kultaisen avaimen ja hipsiä pois paikalta. Kiiruhda kauppakujalle, mutta muista ottaa tikapuut mukaasi.

Salainen sinappiohje

Kujalla kaiva nukke Luggagesta omiin taskuihisi ja sinkoudu taas katolle. Ylhäällä harjoitat luovaa ilkeävaltaa iskemällä nukan (oikein sille rumilukselle) savupiippuun, niin pian alkemisti saa hyvän syyn siirtyä ulkosalle haukkaamaan raitista ilmaa. Pieni savustus ei kuitenkaan tunnu riittävän, joten palaat maan tasalle ja loikit alkemistin savuiseen kauppaan,

Juokaa henkenne edestä! Se vanha leffatrikki ei toiminutkaan!



jossa isket ruutitynnynrin takkaan ja virität räjähteen siimalla. Pingo ulos turvaan ja sytytä rännistä pillkistävä lanka tulitikulla.

Seuraavassa räjähdyksessä alke-
mistin kauppa saa huomattavia
vaurioita ja katolla kiikkuva no-
kipoika tiputtaa järkytyksestä
kultaisen harjansa – tietenkin
suoraan uskollisen Luggagesi uu-
meniin. Kaikki tarvittavat kulta-
esineet taskussasi suunnistat ta-
kaisin lohikäärmeen majalle, jos-
sa annat lohharille tämän hi-
moitsemat tavarat. Pian ilmenee,
että moinen homma olisi ehkä
ollut parempi jättää tekemättä...

Harmittelten laahustat kaupun-
ginaukealle, jossa Nanny Ogg on
myymässä rojujaan. Kyselet
myynnissä olevista tavaroista, ja
onnistut saamaan itsellesi maton
(hurjaa!). Tunnet olosi hieman
inhottavaksi ja heittäydyt sarkas-
tiseksi Nannylle, joka sulkee sil-
mänsä ja jää odottamaan suudel-
maasi. Nannyn odottaessa kaap-
paat nopeasti tämän sinappikir-
jan ja pelastaudut L-avaruuden
kautta eiliseen.

Kirjastossa tiedät jo kokemuk-
sesta, että pian paikalle ilmestyy
varas pöllimään lohikäärmeiden
kutsumista käsittelevän kirjan.
Vahingosta viisastuneena kaap-
paat lohharikirjan hyllystä ja
vaihdat sen kannet sinappikirjaa-
si, jonka palautat nopsasti hyl-
lyyn. Nyt varas voi rauhassa pöl-
liä ihan mitä haluaa.

Paremmen puutteessa: Rincewind the Hero

Onnettomien tapahtumien kaut-
ta huomaat kaupungin yhtäkkiä
joutuneen lohikäärmeen valtaan,
joten nyt Ankh-Morpork todella
tarvitsee sankaria – ainakin
enemmän kuin ennen ryhtymis-
täsi hommiin. Tunnetusti lohhar-
in tappaminen on mahdollista
vain, jos sankarilla on siihen ta-
san yksi mahdollisuus miljoonas-
ta – niin ainakin kaupungin por-
tilla nuokkuvat vartijat kertovat
sinulle kysellessäsi asiasta.

No, sankarin on tehtävä, mitä
sankarin on tehtävä – uupuneena
suunnistat Yliopiston keittiöön
noutamaan paistinlastaa. Ennen
poistumistasi kaappaat vielä joh-
tajan huoneesta mukaasi pomon
unohtaman tyylikkään hatun.
Seikkailun paine alkaa tuntua, ja
päättät käydä lohduttautumassa



Etsi kuvasta tutunnäköinen, vaaleapartainen, tummakaapuinen herrasmies ...

pubissa pienen paukun ääressä. Tarkkaillet taas baaritiskin takana olevia juomia, ja huomaat ilokse-
si pullojen joukossa vanhan suosik-
kisi: pullollisen klatchianilaista
kaktusmehua.

Pyydät baarimikolta huikat ky-
seistä ainetta, ja huomaat saanee-
si kaupan päälle vielä yhden kap-
paleen eläviä matoja, jonka ke-
rääät talteen lasistasi kiemurtele-
masta. Varmuuden vuoksi sidot
sen siimaan, jos se piru vaikka
saisi päähänsä yrittää karata.

Käytännön vitsien ystävänä
ajattelet vielä hieroa suola haa-
voihin menemällä salaseuran pii-
lopaikalle ja koputtamalla oveen.
Tällä kertaa et pääse sisään, mut-
ta lohdutukseksi sinulle tarjotaan
sinappitorttu. Pikaisesti siirryt
Shadesiin, jossa jututat Big Sallya
ja hiippaillet jälleen rosvon uni-
paikkaan.

Nyt tyhjän sängyn yläpuolelta
löydät pussin, jonka sisältä kalas-
tat taskuusi yhden kappaleen
veitsiä. Ennen häipymistäsi Sha-
desin varjoista raavit vielä lastalla
seinältä siihen jääneen noen.

Narri kahleissa (vihdoinkin)

Käväise parturissa noutamassa
sakset ja kirjanen, ja jatka aukiole.
Käväise ihmettelemässä psy-
kiatrin vastaanotolla tapahtunut-
ta muutosta ja palaa ulos osta-
maan pussillinen iilimatoja myy-
jältä. Avaa pussi paljastaaksesi ne
paljon mainostetut matokset. Astu
sivukujalle, jossa entinen puhdis-
tuskone on nykyään muutettu si-
nappikoneeksi (yäk!). Leikkaa
veitsellä koneen kuminauha kyl-
mästi poikki ja tunge se taskuusi
koneen omistajan ollessa poissa

Kuolema pitää pientä
paussia ja ihailee
maisemia.

paikalta.

Aukiolla huomaat entisen to-
maattikojun tarjoavan nyt mu-
nia, jollaisen heti nostat lähem-
min tarkasteltavaksi. Herkkä ne-
näsi huomaa pilaantuneen aro-
min, ja inhoa tuntien heität mu-
nan maahan. Tällä kertaa einek-
sen jäännöksistä esiin matelee
käärme, jonka siirrät Luggagen
kyytiin. Pikku käärme vaikuttaa
mielenkiintoiselta, joten hellästi
lihotat sitä pienellä lannoitepau-
kulla. Lopuksi jäykistät eläimen
pussillisella vahvaa tärkkipä.

Koska aiot tulla sankariksi,
päättät jututtaa asiasta paikalla
olevaa Amazonia, joka tietääkin
asiasta paljon. Kiitellen palaat
psykiatrin vastaanotolle, jossa
paikka onkin jo avautunut. Istut
alas ja kulutat aikaa heittämällä
huulta vieressäsi istuvan maitoty-
tön kanssa. Tämä vaikuttaa in-
nokkaalta näyttelijäanalulta, joten
ajattelet tulevaisuuteen ja annat
hänen kirjoittaa nimensä kirja-
seesi.

Päästyäsi vihdoon irti ex-psy-
kiatrin vastaanotolta lähdet ulos
kaupungista kesäiseen metsään
(woods). Paikalla oleva toivo-
muskaivo kiinnittää huomiosi, ja
heivaat kaivon vivulla ylös ämpä-
rillisen vettä. Täytä kipposi äm-
päristä ja irrota veivi ruuvimeis-
selillä, niin voit palata kaupun-
kiin ja siellä palatsiin.

Vartijoiden ohi pääset näyttä-
mälle heille joko iilimatoja tai
mustetahraa. Sisällä nouda harja
yhä vaahtoavasta kylpyammeesta
ja pelkoa tuntematta laskeudu
alas linnan kellareihin. Pimeässä
ja kolkossa luolastossa saavut kol-
melle ovelle, joiden vieressä huo-
maat ison hiirenkolon. Vanha
kikka toimii jälleen, kun houkut-
telet hiiren ulos piilostaan sii-
maan sidotulla madolla. Syykin
selviää nopeasti, sillä hiiri paljas-
tuikin naamioituneeksi impiksi.
Jatkat kävelyäsi syvemmälle dun-
geoniin, ja saavut lopulta kahli-
tun narrin ja tämän kepin luo.
Ajatellen maksaa vanhat potut
pottuina väännät vivulla kepin
kidutuspenkkiä, kunnes mokoma
sylkäisee lattialle aidon miekan –
tosin vääränlaista ääntä pitävän,
mutta miekan kuitenkin. Miekka
tallessa lainaat vielä etualalla ole-
valta luurangolta yhden luun ja
kiiruhdat ulos päivänvaloon.

Tapio Salminen



★ JO YHDEKSÄS **PUNANISKA**-ALBUMI JYSÄHTÄÄ MARKKINOILLE! ★ SANKARIMME NÄYTÄÄ, KUINKA KUSTI POLKEE LÄNNESSÄKIN! ★ TÄSTÄ EI VAUHTI PARANE. EIKÄ SARJAKUVA. ★ **OSTA** SIIS OMASI HETI! ★ LÄHIMMÄSTÄ LEHTIPISTEESTÄ, R-KIOSKISTA TAI KIRJAKAUPASTA. ★ HINTA **VAIN 25 MARKKAA**.


Helsinki Media
Sarjakuvat



EXTRA!

THE GOOD FELLOWS KY

COMICS STORE

RIPUSTAA PUNANISKAN SEINÄLLE 19.8. - 14.9.1995

Näyttely on avoinna ma - to 13.00 - 17.00
ja la 10.00 - 16.00.

KATSO, KÄRSI JA UNHOITA!
Fredrikinkatu 40, Helsinki

Ratkaise Death Gate



Matka Abarrachiaan

●● Viime lehdessä sait prinsessan ja prinssin mukaasi ja lähdit heidän kanssaan purjehtimaan kohti Citadelia. Mutta mitä siellä tapahtuukaan?

MISSION CRITICAL

Mene porteille ja siitä etelään vanhan kuivan kanon luokse. Pyydä prinsessalta palvelus, eli kysy soittaisiko hän sävelmää kirjastasi. Mene etelään. Näet haltianaisen sidottuna puuhun. Vapauta hänet leikkaamalla köynnökset auki leikkurilla. Kun hän kiittelee sinua puhele hänen kanssaan muistakin asioista. Haltian kerrottua kultaisesta kirveestä kysy, voisiko hän kysyä Vanhemmilta, antaisivatko nämä kultaisen kirveen sinulle. Odota häntä takaisin. Kun hän palaa esittelee ystäväsi hänelle. Pyydä häneltä yrttejä parantaaksesi prinsessan. Pyydä häntä sitten menemään uudelleen Vanhojen luokse pyytämään sauva.

Suunnista takaisin oudon eläimen luo ja laita keltaisista kukista saamasi jauhe pähkinään, ja anna se olennolle. Se ei pidä mausta ja heittää sisällön maahan. Ota sisältö ja anna prinsessalle. Anna hänelle myös sienet, yrtit ja puunaiset kukat.

Mene takaisin kuivan kelon luo ja pyydä prinsessaa soittamaan. Mene syvemmälle metsään kunnes et enää pääse eteenpäin. Olet aukiolla, jossa on paljon tytaneita ja puussa oleva kristalli. Pyydä prinssiä kiipeämään puuhun ja hakemaan sen sinulle. Mene ta-





Osa 2

kaisin, kunnes olet kelon luona. Avaa se ja heitä kristalli sinne. Palaa Citadelin porteille ja odota.

Tapaat kääpiönaisen ja sitten Zibnabin, joka antaa sinulle kiven. Ota kauniista kaupungista mukaasi riimu ja palaa laivallesi. Käytä kiveä päästäksesi Xarin, opettajasi luokse.

Vanhan tavan mukaan anna raporttisi Xarille ja siirrä uusi riimu laivasi ohjauskiveen titaanien kristallista.

Matka tuonelaan

Käyttämällä kiveä matka Abarachiaan, kiven aikaan ja ikuisuuteen alkaa. Kun laivasi on luotsinut tiensä läpi tulisen meren, poistu ja etene pellolle, jolla näet kuolleen viljelijän tekemässä ikuista työtä. Puhu hänelle saadaksesi ämpäriin, jota hän käyttää. Mene eteenpäin ruutuun, jossa iso käärme vartioi ovea. Ota kivet maasta ja pakene takaisin pellolle ja siitä kaupunkiin.

Mene taloon ja puhu zombiepalvelijalle, minkä jälkeen mene yläkertaan ja ota teetarjotin pöydältä. Vie se zombieille ja puhu hänen kanssaan. Poistu talosta ja mene kellotorniin. Laita sankosi koukkuun ja kivet sankoon. Kiipeä köyttä pitkin ylös. Pyöritä kammasta saadaksesi ämpäriin ylös. Käänä kellon viisaria hieman vaille neljättä merkkiä ja katso sitten kellotaulua.

Vapauta köysi vetämällä kammasta ja mene taloon. Kuollut hovimestari on vienyt teensä isännälleen, joten mene avoimesta ovesta sisälle. Ota kirja huoneesta ja lue se.

Mene ylös vanhan mummon luo ja ota hänen kirjansa. Jätä se auki kohdasta, jossa puhutaan käärmeen pyydystymisestä. Puhu mummulle ja sano, että tiedät missä kirja on, ja näytät sen hä-

nelle, jos hän tulee mukaasi. Mene pellolle ja pyydä viljelijä mukaasi.

Mene taas käärmeen luo ja pyydä viljelijää ottamaan käärme kiinni. Puhu myös mummulle ja pyydä häntä lukemaan kirjaa. Palaa laivallesi ja matkaa sillä Kleituksen palatsiin.

Mene palatsiin ja pääsen ruokailemaan inhottavan omahyväisen Kleituksen kanssa. Kiitokseksi ystävällisyydestäsi hän myrkyttää sinut ja heittää tyrnään kuolemaan.

Ei koiraa karvoihin katsomista

Sellissä viruessasi puhu Edmundin kanssa. Heitä sitten koiraan nälkätaika ja anna sille kyljys. Heitä sitten koiraan toinen loitsu, Possession, ja olet taas vapaa, joskaan et oma itsesi.

Koirana ota avain seinältä ja anna se Edmundille, ja sitten itse si ruumiille. Mene ulos huoneesta ja ylös rappusia. Ota hyllystä toinen pullo vasemmalta ja vipellä takaisin selliisi. Anna taasen se ensin Edmundille ja sitten itsellesi. Kosketa omaa ruumistasi ja olet taas vankina.

Ota pullo edestäsi ja juo siitä. Ota sitten avain ja avaa kahleesi. Puhu taas Edmundille ja sitten pyydä hänet mukaasi. Ota ruuvipuristin tuolilta mukaasi ja poistu sellistä. Mene laivallesi ja prinssi ohjaa sinut salaiselle luolalle.

Poistu laivasta ja mene luolaan. Puhu pelaajille ja sitten Balthazarille. Älä kerro kuka olet, sano vain olevasi Edmundin ystävä. Kysele asioista. Muutu koiraksi ja näet kummia. Kosketa taasen itseäsi ja kerro Balthazarille mitä näit ja miten.

Mene salaiseen tunneliin Balthazarin saatua sen näkyviin. Ota kaapu maasta ja näkyjen loputtua nosta myös kirja mukaasi ja lue se. Poistu luolasta ja Balthazar puhuu sinulle. Kysele häneltä visioista ja mene sitten laivaasi. Pue musta kaapu yllesi ja matkaa Telestiaan.

Mene kaupunkiin ja kiipeä torniin. Kiristä ensin ruuvipuristin kiinni ja laita se valtikkahan. Löysytä sitä ja valtikan pää tipuu lattialle. Ota se mukaasi. Mene ovelle, jota vartioi nyttemmin kiinni otettu käärme. Ovessa olevien kaikkien nuolien tulisi osoittaa alas päin.

Saatuasi oven auki puhu raih-

nalle zombie-kääpiölle ja pyydä hänet mukaasi. Palaa laivallasi inhan Kleituksen palatsiin.

Hyvyys ja oikeuden mukaisuus voittaa

Poistu laivastasi ja mene luolaan. Edmund liittyy seuraasi, puhu hänelle. Avaa ovi katakombeihin ja kääpiö villiintyy. Ota vaatteenpala oven välistä ja mene ovesta sisälle. Näytä vaateenpalaa koiralle ja seuraa sitä halki katakombien. Tulet Colossuksen luokse. Tee riimuun Unravel Illusion -loitsu ja laita valtikan pääpala ilmestyneeseen koloon.

Vaikka oletkin patryan, Edmund on sinulle kiitollinen ja antaa sinulle amulettinsa muistoksi. Ota myös kiven riimu ja palaa laivallesi. Lähde kotiisi antamaan raporttisi Xarille.

Xarin vastailtua kysymyksiisi mene laivallesi ja siirrä amuletista riimut ohjauskiveen. Käytä sitä ja pääset veden ulottuvuuteen. Mene ulos laivasta ja länteen. Kumoava vahva maaginen riimu, joka suojelee kaupunkia siirtämällä yksi riimu, jonka sait pelaajilta, kiveen. Sen pitäisi nyt muodostaa Possession, jolloin mahtava Ward kumoutuu.

Isokko lohikäärme tulee luoksesi ilkkumaan, joten muutu koiraksi heti kun saat tilaisuuden. Mene länteen. Kerro Samahille totuus ja kysele kaikkea. Tehtyänne suunnitelman ilkeän San-Draxin pään menoksi taio Reality Pocket mattoon ja työnnä Globe sinne. Ota sitten matto kantaan ja mene uudelle laivallesi. Ota pulloon vettä ja taio siihen Null Water. Juo pullosta niin pääset luolaan jossa San-Drax majaili. Ota suomet lattialta ja mene kaupungin eteen kivikasan luo, jonne se iso vihulainen tyrkkäsi kallisarvoisen kivesi.

Laita suomet kivikasaan ja rakas pahuuden ilmoittajasi hohtaa kirkaana kuin smaragdi. Nouki se mukaasi ja mene uuteen laivaasi. Pistä matto laivasi seinälle ja taio siihen jälleen Reality Pocket -taika, mene sisälle. Tyrkkää kivi ulos matosta ja seuraa itseskin perässä. Tee Rune Transfer amulettiasi kiveen ja käytä sitä.

Kapuloita rattaissa

Perillä mene Nexus Cityyn ja ota Xarin historiankirja, lue se. Mene labyrintin portille ja siitä sisälle. Heitä zingerisi köynnöksille ja

perään sitten Cold-loitsu, ota zinger mukaasi ja jatka matkaa. Tulet tiikeriolentojen leiriin. Juokse takaisin päin pakoon. Saatua itsesi köynnösten toiselle puolelle näet verkkaan liikkuvat otukset edessäsi, heitä Heat-loitsu köynnöksiin ja pikku karvapallot eivät enää häiritse sinua. Sitten taas Cold ja pääset itse ylitse.

Mene takaisin tiikerien leiriin ja ota tikunnokasta pääkallo mukaasi. Mene olioitten luolaan ja ota luo lattialta. Pistä pääkallo zingeriin, samoin musta viitta ja postu luolasta. Mene eteenpäin. Aja kyläläisiä hätyyttävät tiikeri ihmiset pois aktivoimalla zingeri. Puhu kylän päämiehelle ja käytä sitten parannusvoidetta haavoituneeseen. Ota parantajan jättämä naru maasta ja puhu sitten Trackerille. Mene pohjoiseen.

Tracker johdattaa sinut läpi labyrintin vaaralliseen Chaodin luokse. Laita naru luuhun ja siinä sinulle jousi, jolla voit ampua maagisen nuolesi. Tee niin ja Chaod makaa kuolleen maassa.

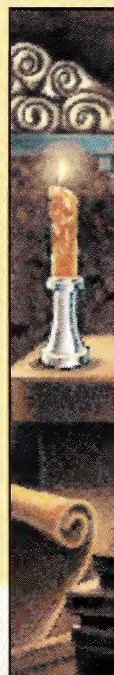
Juo pullosta vettä ja mene luolaan. San-Drax on sinua vastassa, joten särje kivi. Zibnab tulee lohikäärmeineen apuun ja paha lisäko pakenee. Puhu Zibnabille. Hän vie sinut toiseen paikkaan, jolloin juttele uudelleen hänen kanssaan. Mene pohjoiseen ja näet peilikuvasi. Taio Self Immolation käänteisenä itseesi ja peilikuvasi katoaa. Ota tavarat siltä ja yhdistä terät niin saat sakset.

Mene pohjoiseen ja mene sitten lisää. Katko lonkeroita saksilla kunnes ne loppuvat ja olio katoaa. Mene pohjoiseen.

Juttelun jälkeen pistä veden riimu sille varattuun koloon ja herätä henkiin Xar. Pistä sitten kiven riimu paikoilleen ja juttele Xarin kanssa. Lue historiankirjaa ja katso sieltä Orsephin riimun sijainti. Laita ilman riimu paikoilleen ja siirrä sitten Focusta Orsephin riimun paikalle. Pistä sitten Nexus-riimu paikoilleen Focukseen ja nauti loppude-

mosta.

Mikko Rautiainen



Syksyn kuuumimmat CD-pelitarjoukset!

**Tuotteita rajoitetusti. Palvelemme ma-pe 9-18, la 9-14.
Soita. Faxaa tai postita kuponki!
Puhelin 90-822 070.**

PC CD-ROM
Championship
Manager 2
299!!!

PC CD-ROM
Command &
Conquer
299!!!

PC CD-ROM
Phantasmagoria
329!!!

PC CD-ROM
Werewolf VS
Comanche
329!!!

PC CD-ROM

11TH HOUR	299
ABSOLUTE ZERO	269
AIR POWER	269
AL UNSER ARCADE RACING WIN 95	199
APACHE LONGBOW	269
ARC OF DOOM	239
ARDENNES	299
ASCENDANCY	329
ATTACK STACK	269
BATTLE BEAST	269
BLOWN AWAY	269
BURIED IN TIME	299
D-DAY AMERICA INVADES	299
DESCENT 2	299
DIG	299
DUNGEON MASTER 2	299
EMPIRE DELUXE 2	299
ENTERTAINER	239
FIFA SOCCER 96	349
FLIGHT UNLIMITED	329
FORMULA 1 GRAND PRIX 2	299
FULL THROTTLE	299
FX FIGHTER	299
GENE WARS	349
HARPOON II DELUXE	269
HEART OF DARKNESS	329
HERETIC	269
HEROES OF THE MIGHT & MAGIC	299
HIGH OCTANE	349
INDYCAR RACING 2	299
JAGGED ALLIANCE	299
JUNGLE BOOK	269
KNIGHT MOVES	269
LANDS OF LORE II	299
LAST DYNASTY	299
LOADSTAR	269
LORDS OF MIDNIGHT	249
MAGIC CARPET 2	329
MECHWARRIOR 2	329
METAL MARINES	269
MICRO MACHINES 2	299
MORTAL COIL	329

HINTATAKU!

Edullisemmat hinnat!

MORTAL KOMBAT 3	299	SMURFS	299
MOTOR CITY	269	SPACE QUEST 6	269
NEED FOR SPEED	349	STAR TREK TNG	299
NHL HOCKEY 96	329	STAR TREK OMNIPEDIA	359
NHLPA ALL STARS	299	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	299
ORION CONSPIRACY	299	TERMINAL VELOCITY	269
PINBALL ILLUSIONS	269	TERMINATOR FUTURE SHOCK	299
PLAYER MANAGER 2	269	TERRA NOVA	329
PIT FALL WIN 95	299	THE BIG 3	239
POLICE QUEST COLLECTION	299	TIE FIGHTERS COLLECTORS PACK	349
PRIMAL RAGE	269	TILT	329
REBEL ASSAULT 2	329	TOWER OF SOULS	269
RIDDLE OF MASTER LU	299	ULTIMATE FANTASY	239
SCREAMER	329	URBAN DECAY	299
SENSIBLE GOLF	299	US NAVY FIGHTERS GOLD	349
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	269	USS TICONDEROGA WIN 95	299
SHERLOCK COMBINATION PACK	299	VORTEX: QUANTUM GATE 2	299
SIM CITY 2000 COLLECTION	369	WAR ZONE	239
SIM ISLE	299	WARLORDS 2 DELUXE	299
SIM TOWER	289	WORMS	269
SIMON THE SORCERER 2	299	ZOMBIE DINOS	269

PC CD-halpiokset

7TH QUEST	99
CANNON FODDER 2	99
FALCON 3.0	99
HAND OF FATE	99
HOOK/LEGEND OF KYRANDIA I	129
INDYCAR RACING	99
JORDAN IN FLIGHT	99
LABYRINTH	99
LANDS OF LORE	129
LEGEND OF KYRANDIA 3	149
MANIAC MANSION 2	99
NHL HOCKEY	99
PGA TOUR GOLF WINDOWS	99
POPULOUS 2	99
PRIVATEER	99
REBEL ASSAULT	129
SEAL TEAM	99
SHADOWCASTER	99
SPACE HULK	99
SSN SEA WOLF	99
STRIKE COMMANDER	99
SYNDICATE PLUS	99
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	99
ULTIMA VII COMPLETE	99
WING COMMANDER	99
WING COMMANDER 2	99
WING COMMANDER ARMADA	99

Huippukonsolit nyt Suomessa!

Sony PlayStation alk. 2195,-



Sega Saturn alk. 2995,-



Sony PlayStation

MORTAL KOMBAT 3	399
3D LEMMINGS	399
AIR COMBAT	399
CYBER SLED	399
DESTRUCTION DERBY	399
DISCWORLD	399
EXTREME SPORTS	399
JUMPING FLASH	399
KILEAK THE BLOOD	399
KRAZY IVAN	399
NOVASTORM	399
RAPID RELOAD	399
RIDGE RACER	399
STARBLADE ALPHA	399
TEKKEN	399
THEME PARK	399
TOSHINDEN	399
WAR HAWK	399
WIPEOUT	399

Sega Saturn

CLOCKWORK KNIGHT	399
DAYTONA USA	495
NBA JAM T.E. EDITION	495
PANZER DRAGON	495
PEBBLE BEACH GOLF	449
THEME PARK	449
VICTORY GOAL	399

GRAVIS-ohjainhinnat pohjassa!

Gravis Analog PC	129,-	Gravis Ultra Sound max	1195,-
Gravis Pro PC	199,-	Gravis Ultra Sound CD 3	995,-
Gravis Gamepad PC	169,-	Gravis Ultra Sound ACE	745,-



Postimyyntiehdot tuotekuvastossa.

Tilaan tuotteet:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Nimi _____	
Osoite _____	
Postinro _____	Postitoimipaikka _____
Puhelin _____	Allekirjoitus _____
HIPE9507	Alle 18 v. huoltajan allekirj.

VASTAANOTTAJA
MAKSAA
POSTIMAKSUN

HIT GAMES OY POWER

PL 339
90101 Oulu
p. (90) 822 070
f. (90) 822 071

**VASTAUS-
LÄHETYS
90100/1041**



Kansa fleimasi, miehet kertovat

●● Tunnen oloni lähinnä vaivautuneeksi, kun jotkut mediat, jopa sellaiset, joiden luulisi tietävän paremmin, luovat kuvan Internetistä jokaiselle sopivana Satumaana. Mikä on lievästi sanoen yllämyttävää.

Internet EI ole paikka, missä pelifirmat korvat höröllään kuuntelevat pelaajien parannusehdotuksia, missä demot, päivitykset ja uusimmat shareware-pelit lohkotaan jostain mystisestä tiedostoemäsuonesta, tai missä News-alueet sisältävät sellaisenaan nieltävää jumalansanaa. Pääsääntöisesti nettitarjonnan informaatioarvo on aika pientä, mutta ainakin viihdearvoa riittää.

Pelifirmojen kanssa juttusilla

On vankka harhaluulo, että pelifirmojen kanssa voi olla tekemisissä netissä. Siellä ne kuuntelevat parannusehdotuksia, demoja ja patcheja voi imuroida heidän hyvin hoideuilta kotisivuiltaan, jollainen on jokaisella.

Muutamalla firmalla oma kotisatama onkin, mutta eipä pelifirman nettiedustus mitenkään hirveän yleistä ole. Aina välillä uusi linjatyöntekijä lupaa postittaa pressitiedotteita ja vastata kritiikkiin ja parannusehdotuksiin.

Vähänpä raukkaparka ymmärtää, ettei kaunis aikomus voi toimia käytännössä. Mitä yksi ihminen muka voisi vastata päivässä valtavaan määrään postia, vaikka suurimpaan osaan riittäikin joko "osta alkuperäinen peli" tai "vaivaudu lukemaan manuaali". Auta armias, jos hän alkaa viivästellä: kostona on "Missä senjasein firman tuotetuki?!" -viestiketju. Siksi PR-henkilöt sitten pikku hiljaa häihtävät pois, eikä heistä enää kuulu mitään.

Viimeisin uhri taisi olla MicroProse, jonka PR-henkilön viimeinen viesti (karkeasti ottaen) oli kuolonsuudelma Across The Rhinelle. Hän nimittäin lupasi välittää (erittäin kohutuulliset) parannusehdotukset tekijätiimille, mutta kertoi myös, ettei Rhineen ole päivitystä suunnitteilla. Tulkittuna: peliä ei ole ostettu tarpeeksi ja se on dumpattu.

Internet ja uudet pelit

No varmastihan net korvaa pelilehdet uutis- ja arvostelukanavana? Kyllä, ainakin osittain. Tosin netin uutisarvo rajoittuu enimmäkseen siihen, että näkee koska joku peli on tullut kauppoihin. Robert Greaniaksen näkemys vastaa totuutta tapahtumaa seuraavasta viestiketjusta:

0) MW II is OUT!!!!!!

1) Just got MW][, gonna go play it now – bye

2) Can someone please tell me how good is MW][?!

3) MW][copy protection crack needed.

4) WHERE IS THE MW2 DEMO!!!!!!1?1!!1

5) MW][– no GUS?

6) MW 2? Not in MY area...

7) MW 2 ROCKS!!!!!!

8) MW 2 SUCKS!!!!!!

9) MW 2 – 4 sale

Luonnollisesti ei niin huonoa peliä olekaan, etteikö se jonkun mielestä olisi maailman paras, tai niin hyvää, etteikö joku sitäkin hauku. Siksiäpä netistä löytyvät mielipiteet kannattaa hyödyntää lähinnä tilastollisesti.

Eli kun HypeGame tulee, älä usko heti ensimmäistä "Hype RRRocks!" -viestiä, vaan read on, kunnes viestejä on sopiva määrä. Jos luet Mechwarrior 2:sta tuhat viestiä, joista 800 väittää että se on hyvä, niin tilastollisesti se voi sitä ollakin.

Olen muuten tehnyt mielenkiintoisen etnisen havainnon: brittilehtien arvostelijathan eivät yleensä ymmärrä peleistä muuta kuin grafiikan. (Se PC Format, jossa Lords Of Midnight sai 87 %, sai minut melkein tilaamaan PC Formatin, jotta voisin vihan vimmassa lopettaa tilauksen.) Sama grafiikkaan tuijottelu pätee myös hämmästyttävässä määrin brittipelilääjiin, joten kumpi oli ennen: muna vai kana?

Ilmaista tavaraa

Kaikki maailman shareware löytyy Internetistä, se pitää varmasti paikkansa. Jaettuna kymmeniintuhansiin paikkoihin. Internetissä EI ole mitään mystistä keskuspaikkaa, josta löytää kaiken tarvitsemansa.

Sanotaan esimerkin vuoksi, että etsit vaikka VGA Planets -tavaraa. Kun olet löytänyt sopivan osoitteen (niitäkin on muutama), saatkin yrittää selvittää, mikä on esimerkiksi VPH316X.ARJ. Sitä paitsi aika harva ftp-paikka viitsii esimerkiksi poistaa vanhat tai tarpeettomat ohjelmat valikoimistaan. Huonosti hoidetusta paikasta voi löytyä esimerkiksi jokainen koskaan julkaistu päivitys Master of Magicista, tai VGA Planetsia leikisti tukeva paikka yksinkertaisesti siirtää itselleen kunnan VP-paikan kaikki tiedostot risuineen ja männynkäpyineen, ja on vielä ylpeä siitä.

No, löydät mitä haluat, ja sitten yrität siirtää sitä ftp:llä, samaan aikaan kun kymmenet tuhannet virtuaalisurffaajat tukkivat alimitoitettut linjat poukkiessaan "Maailman kau-

neimmat kurkut" -kotisivulta katselemaan "ASCII-lehmät"-kotisivua. Kun tunti on mennyt ja 200 kiloa siirtynyt, et enää valita yhdessäkään purkissa siitä, että Telix näyttää vain 1557 tavun siirtonopeutta, vaikka erästä toisesta tuli kerran 1615 tavua sekunnissa.

Freak Show

Netin pääasiallinen viehätys perustuu siihen, miten ihmeellisiä juttuja ihmiset viitsivät, kehtaavat ja jaksavat kirjoittaa. Newseistä voi lukea insinöritien taistelusta saada Mechwarrior 2 pyörimään OS/2:n alta, ihmetellä 0-Li-Fe-eLiTeN väärää viestiä väärään ryhmään, seurata Tim Wissemanin taistelua PHost-ryhmää vastaan ja katsella vierestä, kun Computer Gaming Worldin linjatoimittaja pui vanhaa likapyykkiä entisen (vainoharhaisen) avustajan kanssa. Eipä tarvitse enää seurata Kauniiden & Rohkeiden korvike-elämää.

Kaiholla muistan, kun joku postitti "Jesus is Coming!!!!" -meininkiä peliryhmiin, ja joka News-alue heitti alueelle tyypillisen vastauksen. Menköön esimerkkinä yleisin vastaus "When is it out? Will it support GUS? Where can I download a demo?", ja saatte itse pohdita, mitä esmes alt.games.doom-alueella vastattiin...

Siis yritän taistella Internet-vyörytystä vastaan? En ikinä! Kuten dorothy@land.of.oz.au sanoi: "There's no place like Internet!" (jollain yhteys katkesi ja hän heräsi Kansasissa, mutta se on eri juttu), joten jos osaa kokeilla ensin ja kysyä vasta sitten, sutena vain Internettiin.

Bonus Feature: Mikä on insinööri?

Sana insinööri ei ole suunnattu halventamaan tiettyä ammattiryhmää, vaan se perustuu insinöörien varmasti keksittyyn taipumukseen arvostaa tekniikkaa yli kaiken. Nimikettä kun terästä no-life-vivahteisella "nörtillä", saadaan se mitä se on: tekniikkaan liikaa uponnut koneenkäyttäjä, joka ei enää näe metsää megatavuilla. Tarkoittaa siis esimerkiksi arvostelijaa, jonka mielestä Windows-tuki on pelattavuutta tärkeämpi. Kansainvälistä käyttöä ajatellen termi on englanniksi "engineer".

Jatkuu seuraavassa numerossa: Mikä onkaan dossiili?

PELIT

★posti



Amigan puolestapuhujat ovat lähettäneet parikymmentä kirjettä, joissa kaikissa vannotaan ikuista uskollisuutta Amigalle. Hyvä niin.

Valitettavasti "Amiga on paras, PC on huono" -kirjeitä ilman perusteluja ei kannata julkaista. Jokainen valitsee koneensa ja pelinsä ja ohjelmansa ja polkupyöränsä ja kaverinsa ja niin edelleen, ja valinta tehdään oman mieltämyksen perusteella, ei kaverin.

Yksi pieni vieno toivomus niille, jotka ystävällisesti lähetätte levykkeellä tekstiä: tallentakaa teksti asciina ilman hienoja otsikon alleviivauksia tai rivinsisennyksiä tms. Ne kaikki joudun poistamaan käsin, ja se on melkoisen aikaa vievää puuhaa. Ja muistatthän, osoite ja nimi selvästi levykkeen päälle ja postimerkki mukaan, jos haluatte levykkeenne takaisin.

Kirjoitelkaa kaikesta maan ja taivaan välillä osoitteella

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Pelivuokraamoja Suomeen

Voi meitä, jotka harrastaisimme pelaamista epätavalliseen tapaan: tah-toisimme ennakkoluulottomasti kokeilla lähes kaikkia pelejä ja oppia toteutustavoista ja kokea, kuinka hyvin pelitalot ovat kulloinkin onnistuneet pelattavuudessa ja mielenkiinnossa. Shareware sopii harrastusmuotoon hyvin, mutta siinä sarjassa pelitalot eivät olekaan edustettuna.

Ihannetilanne olisi tietenkin kuulumisen pelitalojen beta-testaajiin, vaan yhtään ryhmää harrastajia ei tunne, eikä koto-Suomessa alaa lie. Eikö siis olisi hyvä, jos olisi olemassa pelivuokraamo(ja)? Pelivalikoima tietenkin kestäviä romppuja.

Marko N

Kyllä niitä jo onkin, kovin vain ovat hiljaa itsestään. Kaikkia pelejä ei vain voi pistää vuokraukseen paksujen ohjekirjojen ja muun oheismateriaalin vuoksi.

Makupaloja peleistä on liikkeellä purkeissa sekä demoina että ns. shareware-versioina, joita esimerkiksi

Interplay on alkanut viime aikoina harrastaa.

Lyhytkö hyvä?

Pelit-lehti on parantunut paljon vaikka se on ollut hyvä jo alusta asti, joten pysyy samassa kurssissa. Oli hyvä idea yhdistää Max & Moriz, PelitSeis sekä PelitSoi.

Lehdessä 5/95 oli muuten mielenkiintoisen lyhyt Kuukauden kirje, mites se ny sillai?

Kuka ideoi ja tekee kilpailut? Oliko lukijalla mahdollisuus tähän?

Mitä eroa on Pelit-BBS:n numeroilla 506 675 757 ja 656 3700?

Slayer from the otherside

Meistä se oli niin hauska se kuukauden kirje. Kilpailut ideoidaan toimituksessa, mutta kaikenlaiset ideat ovat aina tervetulleita. Pelit-BBS:n numeroilla ei ole mitään eroa.

Vain 81 pistettä!

Kimmo Veijalainen, mitä ihmettä sinä touhuat, kun annoit maailman parhaalle ampumapelille Rise of the Triadille vain 81 pistettä? Pelissä on huippuhyvä grafiikka. ROTT voittaa Doomit ym räiskintäpelit aivan selvästi.

Erittäin vihainen poju

On olemassa niitäkin, joista sekin on liikaa. Lue arvostelu niin löydät perustelut pistemäärälle.

Saanko palkinnon?

Saanko pelin, jos lähetän teille ratkaisuja? Entä jos lähetän vinkkejä noin 150 peliin?

Tilaja

Jos lähettämäsi ratkaisu julkkaistaan, saat pienen palkinnon. Silloin tällöin palkitsemme hyvien vinkkien lähettäjän, siitä on aina maininta PelitSeis-palstan alussa. Ei kuitenkaan välttämättä se määrä, vaan se laatu. Erityisesti haluaisimme strategiapelivinkkejä, niistä on ikuinen pula.

Muistikuvien kultautuminen

Olen ollut mukana pelimaailmassa hyvin aktiivisesti jo yli 13 vuotta ja olen todella tympääntynyt kuuntelemaan muiden jo pitempään tietokonekuvioissa olleiden huomautuksia tyyliin "Kyllä C64:ssa oli parempia pelejä" ja "Pelien taso on laske-

nut alkuajoista". Typerää p*uhetta minun mielestäni. Tällaiset henkilöt tuntuvat elävän menneisyydessä.

On hyvin ärsyttävää kuulla väitteitä, joiden mukaan vuoden -89 jälkeen ei ole tullut yhtään hyvää peliä. Tällaisilla henkilöillä on tapahtunut Muistikuvien Kultautuminen. Huonot pelit ja asiat unohtuvat nopeasti ja jäljelle jää vain hyvät. Avatkaa silmäne, sohlol!

Loistavista peleistä muodostuu legendoja. 80-luvulta niitä ovat esimerkiksi Pitstop 2 ja Epyxin Games-pelit. Tuoreempia legendoja ovat esimerkiksi Doom, Indycar, Nascar ja System Shock. Ja pelithän ovat kehittyneet vuosien saatossa. Jos joku julkaisisi uudestaan F-15 Strike Eaglesin uudella nimellä ja Strike Commanderin engineä hänen vähintään listattaisiin. Kuitenkin F-15 on legenda pelinä.

Valitettavaa kuitenkin on, että pääosin vain simulaattorit ovat kehittyneet. Olen kuitenkin varma, että kymmenen vuoden kuluttua joku sanoo: "Ei nykyään enää tehdä Doomia tasoisia pelejä".

James Kometani

Lähinnä kai on kaivattu omaperäisiä ideoita, ei niinkään vanhanaikaista kökkögrafiikkaa tai piip-ääniä. Pelattavuus on se, minkä nimiin pitäisi vannon, ei niinkään pelien tekniset tiedot. Uusia klassikkopelejä syntyy koko ajan vielä nykyisinkin.

Doomin tasoa

Olen tehnyt pari tasoa Doomiin, miten saisin ne levitykseen? Modeemien omista.

id is the best

Anna ne kaverille, jolla on modeemi.

Kuukauden idea

Lehteen vaaditaan koko ajan lisää palstoja. Olen keksinyt ratkaisun: tehkää yhden sivun Sekalaista-laattikko ja siihen vuorotellen juttua vaadituista asioista. Esimerkiksi roolipelit, konsolit, simulaattorit ja heittä sikaa -vinkit.

Agge

Ja veikkaustulokset, tv-ohjelmat ja Minin moottorin vaihto-opas...

Star Trek -videoita

Mistä saisi Star Trek -originaalisarjan videokasetteja?

Pahassa puutteessa

Iso-Britannia lieene käyttökelpoisin lähde. Kahden jakson kasetit maksavat noin 70 markkaa (10-11 punttaa). Joku viisaampi tietänee luotettavan postimyyntiliikkeen. Toisaalta Suomesta löytyy legio ihmisiä, joiden naururit tallensivat koko sarjan aikaan.

Suosittelavia uudistuksia ja mielipiteitä

Koko Pelit-lehteä pitäisi suurentaa. Lisäisitte sellaiset 30 sivua tai enemmän. Aineistoa kyllä löytyisi, vink-

kejä ja muuta postia tulee vaikka kuinka paljon enemmän kuin painetaan.

Järjestäkää kaikki vinkit jne aakkosjärjestykseen, jotta löytää etsimänsä helpommin.

Lehti voisi ilmestyä 15 kertaa vuodessa, joka kuussa ja kolme ylimääräistä aina johonkin väliin. Ne kolme voisivat taas olla 20 sivua isompia kuin muut lehdet.

Kilpailut ovat mahtavia, niitä ei saa vähentää, vaan ehkä lisätä vielä pari ja palkinnot voisivat olla hieman parempia tai niitä voisi olla ehkä enemmän.

Vinkkejä voisi lisätä ainakin nelisen sivua, kirjoittaa itsekin vinkkejä peleihin.

Pelit-postiinkin saisi oman kirjoituksensa helpommin nähtäväksi, jos se olisi viitisen sivua.

Mitään poistettavaa ei lehdessä ole, vain lisää.

Suuruudenhullu heksaedritoja Lisää, lisää, lisää... armoa! Lohdutukseksi saat Pelit-paidan.

Rekisteröinti

Rekisteröinti, tämä pikku asia, joka tuo peliyhtiöille rahaa ja antaa meille kokonaisen pelin. Enemmän kenttiä, uutta musiikkia, kaikkea kivaa ja hyvän mielen.

Nyt kuitenkin on niin, että melkein kaikki hyvät pelit tulevat ulkomailta. Voisitte siis kertoa, mikä olisi helpoin tapa rekisteröidä esimerkiksi One Must Fall? Kun se pitäisi maksaa puntina Englantiin.

Registerer

Helpoin tapa on maksaa luottokortilla (VISA, Eurocard jne). Toinen mahdollisuus on ottaa tiedot ylös pelin ohjeista ja marssia pankkiin, tiskillä kyllä auttavat.

Runo haaveesta

On mulla haave suuren suuri se toteutuu jos on hyvä tuuri. Ainoa este on se yksi ja sama tiedätte varmaan että se on raha. Pentium on haave tuo ehkä omni sen mulle tuo.

Jack Sorensen

Eiköhän Jackilla se jo olekin... (Jack Sorensen on LucasArtsin uusi johtaja. -toim. huom.)

Löytääkö etsivä?

Eikö voisi tehdä jotain, mikä helpotaisi vinkkien etsimistä? Jos etsin vinkkiä vaikka perus-Questiin, niin joudun kahlamaan läpi kaikki Pelit-lehteni, joita on tosi paljon, sillä omistan jokaisen numeron kyseistä todella hyvää lehteä.

Ehdotan, että jokaiseen numeroon laitettaisiin sisälmysluettelon viereen lista peleistä, joihin lehdessä on apua.

Etsivä

Hmmmm. Siitä luettelosta taitaisi tulla melkoisen pitkä. Mitäs jos jokaisen uuden lehden tullessa kirjoittaisit itse koneellesi listan?

Piraatin tarina

Piratismi on puhuttanut tietokoneen käyttäjiä kautta aikojen ja päätin lopulta itse ottaa osaa tähän keskusteluun, joten kerronpa pienen tarinan itsestäni.

Olen itse ollut piraatti ja minulla on paljon kokemusta piratismista. Aikoinani olin kova swappaamaan pelejä ja ohjelmia. Silloin se tuntui upealta: oli koodinimi, kontakteja ympäri Eurooppaa ja paljon pelejä sekä ohjelmia. Tämä kaikki sai aikaan kierteen, josta ei ollut paluuta. Ei mennyt kauan, kun homma alkoi luisua käsistäni.

Aluksi suurimmat ongelmat koostuivat postimaksuista, mutta ajan myötä nekin oppi kiertämään, kuten pelien kopiointisuojatkin. Sitten tulivat virukset, joita sai olla aina käyttämässä. Lopulta suurin ongelma koostui kiinnijäämisen pelosta, mutta ajan myötä sekin pelko hävisi.

Muistan aina kunka käynnistin jonkin pelin/ohjelman ja odotin innoissani groupien introja, jos vaikka minulle olisi tervetset. Pari kertaa sainkin tervetset ja silloin tunsin itseni todella ylpeäksi.

En koskaan tullut ajatelleeksi, että jokin konemerkki häviäisi piratismiä, mutta Amigalle on nyt käymässä niin. ST hävisi jo aikoja sitten, samoin kuin C64. PC pysyy hengissä CD-ROMin ansiosta, sillä CD-pelejä ei voi juurikaan kopioida.

Piratistien aiheuttama kierre menee lopulta sairaalloiseksi: ei ole väliä, onko hankkimasi pelit/ohjelmat hyviä, kunhan ne ovat mahdollisimman uusia. Huomasin liian myöhään, että olin joutunut tähän hulluun peliin mukaan ja minulta meni kauan, ennen kuin sain itseni irti tästä kiertästä. Aluksi en oikeastaan edes halunnut päästä irti siitä, mutta lopulta tulin järkiini ja katkaisin sen kerralla.

Tässä oli tunnustukseni. Voitte inhota minua, mutta olen sitä mieltä, että tällaista kirjettä on kaivattu jo kauan. En tarkoita, että olisin järkevämpi kuin muut, kun kirjoitan, mitä olen kokenut ja oppinut piratismista.

Tiedän monia piraattipurkkeja yms, mutta minua ei kiinnosta ilmiantaa niitä, sillä olen sitä mieltä, että *piratismi itsessään on piraateille sopiva rangaistus*. Toivon, että te, jotka luette kirjeeni, tajuatte kokeilematta-kin kuinka mätää ja sairasta piratismi pohjimmitaan on. Jos joku kuitenkin vielä haluaa alkaa piraatiksi luettuaan tämän kirjeen: siitä vaan, sittenpähan huomaat missä olet mukana!

P.S. Käyttämäni nimimerkki ei ole sama, mitä käytin ollessani swapperi.

Hunter

Näinhän se on: elämässä ei voi tehdä mitään ilman seuraamuksia: hyviä tai pahoja. Ja jos tekee jotain laitonta, eivät seuraukset koskaan ole hyviä. Kiitos tunnustuksesta ja hyvää jatkoa sinulle, Hunter.

Pelit hajoavat heti

Haluaisn pikaista apua! Olen ostanut muutamia alkuperäisiä pelejä ja osa niistä on hajonnut heti kättelyssä. Tai sitten se eivät suostu latautumaan. Olen yrittänyt olla kärsivällinen, mutta ostettuani pari päivää sitten uuden pelin olin räjähdyspisteessä ja vähällä heittää koneeni seinään (Amiga 500). Aikaisempia pelejä olin sentään ehtinyt pelata jonkun aikaa, mutta tätä uusinta en. Ruutuun pamahti punaisella kehystetty ruutu, joka ilmoittaa jostain software errorista. Ette voi uskoa miten ottaa aivoon. Onkohan vika koneessa vai disketeissä?

Avusta kiitollinen

Voi hyvänen aika, varmasti harmittaa. Tarkista nyt ensin, että pelit ovat todella Amiga 500:lle, eivätkä esimerkiksi 600:lle tai 1200:lle. Seuraavaksi tarkistuta levyasemasi kunto. Jos peli ei lataudu lainkaan, se on todennäköisesti ihan oikeasti rikki ja sen saa palauttaa kauppaan. Toimi kuitenkin

nopeasti, tuskin kukaan kauppa ottaa vastaan kovin monta kuukautta vanhoja pelejä.

Miksei levykkeitä?

Miksei Pelit-lehden mukana tule levykkeitä, esimerkiksi demopelejä? Paljonko ovat postikulut, jos tilaa ulkomailta pelin?

Onneton tunari

Pelit-BBS toimii Pelit-lehden "elektronisena kansilevykkeenä", josta saat sekä demoja että korjaustiedostoja. Jos sinulla ei ole modeemia, koulussa tai jollakin kaverilla varmasti on.

Postimyyntifirmat veloittavat tietyn summan postikuluihinsa. Summa ilmoitetaan yleensä samassa mainoksessa kuin myynnissä olevat pelitkin. Todennäköisesti peli tulee kuitenkin paljon kalliimmaksi kuin Suomesta ostettuna. Miltei aina koko Eurooppa saa pelit samaan aikaan, joten nopeamminkaan et peliäsi ulkomailta saa. Amerikan tai Japanin julkaisut ovat tietysti asia erikseen.

Laaksosen Kaj eli Kaizu, kuten hän haluaa nimensä kirjoittaa, värvättiin lehden kaartiin kesällä 1993. Ensimmäinen julkaistu juttu oli Tornadon arvostelu. Sen jälkeen on syntynyt juttuja sekatyöläisenä periaatteella kaikki kelpaa, mutta eniten iloa Kaizu saa lentosimuista ja strategiapelista. Erilaisten teknisten vimpaimien ja hilavittumien kanssa on myös kiva puuhastella, joten Konehuone on usein Kaizun käsialaa.

Pelailun Kaizu aloitti jo nuorna aikana mikrovivakaudella 80-luvun alussa. Parin hassun pelikonsolin jälkeen ensimmäinen oma tietokone oli Vic-20, ja pari vuotta myöhemmin Commodore 64, jonka parhaita pelejä jaksaa vääntää vieläkin. Sittemmin pelailu luonnistui myös Amigalla ja vähän myöhemmin huimaa vääntöä uhkuvala 686 PC:llä. Siitä lähtien alla on ollut periaatteessa sama mylly, osat vaan sisällä ovat vaihtuneet moneen kertaan. Pelaamisen lisäksi tietokone harhailee Internetissä.

Kaikkien aikojen parasta peliä ei Kaizu suostu nimeämään, mutta kovaa ovat kolahtaneet ainakin ensimmäiset viisi Ultimaa, Falcon 3, Guns-hip, M1 Tank Platoon, Air Warrior, VGA Planets, Infocomin tekstiseikkailut ja lähes jokainen Sid Meierin peli. Tällä hetkellä eniten innostavat pelit, joissa vastustajana on toinen tai useampi ihminen. Senpä takia iso osa pelailusta kuluu jenkkilässä Air Warriorin tai vaalla suomalaisen FAF-laivueen riveissä. VGA Planetsin vuorojen pätkä kuuluu myös viikkorutiiniin. Viime aikoina tulkittomasti rahaa on kulunut myös kolikkopelieihin ja etenkin Virtua Fighter kakkoseen.

Tietokoneen räpläämisen lisäksi vapaa-aika kuluu moottoripyörän seilässä tai alla. Aina kun porukka saadaan kasaan, mennään metsän siimekseen läiskimään väräkuulia. Kotona tahdin määräävät tyttöystävät Katri ja kolme kissaa; Muhvi, Fatima ja Pomppu.

Muusta avustajakunnasta poiketen Laaksonen ei ole sarjakuvien suurkuluttaja, Star Trek ei innosta pätkäkään ja Tähtien Sota haisee jo pilaantuneelle. Fantasia, kauhu ja sotakirjat kyllä kelpaavat.

386 porskuttaa

Kuka uskaltaa väittää, ettei 386:lla tee enää mitään? Itse nimittäin pelaan 386:llani täyttä hääkää, eikä minua häiritse se, että en pysty pelaamaan nykypäivän megapelejä. On perheessäni myös 486, mutta ei sillä ole paljon tullut pelattua. Kuka on pakottanut teitä pelaamaan niitä megapelejä, pelatkaa vanhoja pelejä, ne sentään ovat jotain. Pitääkö kaikkien mennä massan mukana?

Lopuksi haluaisin kiittää maailmaa kahdesta asiasta: Että maailmassa on henkilö nimeltä Niko Nirvi ja toiseksi Wallun sarjakuvista.

B.J. Blazkowicz

Kysehän on nimenomaa siitä, että

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Kaj Laaksosen. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin, Ossi Mäntylahden, Tapio Salmisen ja JTurusen kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



Maailmankaikkeuden parhaista elokuvia ovat Ilmestyskirja Nyt, Blade-runner, Talvisota, Dracula, Noiduttu Sydän, Alaston Satama, Alien I & II, Robocop, Batman II ja ja ja... Tämän vuoden kolme suosikkia ovat Pulp Fiction, Rob Roy ja Leon.

Levyhylystä löytyy 50-luvun rokettiroolia, 60-luvun hämyilyä, 70-luvun etelän boogierytystä ja kaikkea, jossa jytisee isot kitaravallit ja joissa oikeat ihmiset soittavat. Aivan oma lunksa on tuore innostus klassiseen musiikkiin ja oopperaan. Pienenä poikani Kaizu oli diinari.

Suosikkijuoma on puhdas vesi ja kylmä huurteinen. Ruokakin maistuu, kiitos kysymästä. Mielellään tuhdisti maustettuna, riittävän lihaisana ja rasvaisena.

386:lla ei pysty pelaamaan nykypelejä, ei siitä etteikö sillä pystyisi pelaamaan, jos tyytyy vuoden-parin takaisiin peleihin. Vielähän kuusneppäkin porskii! —tl

Hyvä ryhti, oikea asenne! Itsekin olen täysin suivaantunut näihin ruikkutajiin joiden pitää aina saada hinnalla millä hyvänsä tajuttomimmat uudet megapelit parhailta mahdollisilla herkuilla. Pelkkä kromi ei vielä tee hyvää peliä. Vähempikin riittää. —kl

Kannanottoja

Nimimerkki Doom-vihaajat (4/95) taisi olla tietämätön. Doom ja Wolf ovat molemmat id Softwaren teke-
miä, joten en yhtään ihmettele, että

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk.** (10 lehteä) **5K03**

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **245 mk.** **5K04**

Asiakasnumeroni _____
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ____/____ 199 ____

Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ____/____ 199 ____ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLAHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

3600

PELIT-
lehti
maksaa
postinmaksun

TILAA KIRJAT JA KANSIOT!

- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemältä 142 mk
- ☐ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ☐ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk
- ☐ 61333 TestEffect CD-ROM-levy 129 mk

5C02

Kirjojen ja levyjen lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 39 mk, ____ kpl.** **5C01**

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslaheys
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

4300

PELIT-
lehti
maksaa
postinmaksun

ne muistuttavat toisiaan.

Yhdyn myös nimimerkki Don't never forget Mac:n sanoihin Mäntylahden Slicks'n' Slide -arvostelusta. Itse olen pelannut peliä paljon ja todennut, että SS on paras autopeli, mitä saada voi.

Voiko Pelit-t-paitoja vielä tilata?

Vastustaja-myötyäillää-kysyjä Pelit-paitoja on hyvin vähän jäljellä, ja jaamme ne loput kilpailupalkintoina.

Tulee tippa silmään

Olen Amiga 1200:n omistaja. Pelit-lehti on karsinut Amigan pelien arvosteluja oikein kunnolla. Tulee ihan tippa silmään, kun ostaa lehden, jossa on vain muutama arvostelu ja sekin saa reippahasti ala-arvoisen.

Tuntuu vähän kummalliselta, kun Amiga 1200:lle ennustettiin huimaa AGA-käännöksiä, mutta esimerkiksi LucasArts dumppassi Amigan ja jäi epäselväksi, miten DOTT:n AGA-version kävi. Uskokaan pois, on meitä originaalien arvostajia vielä. Meitä on vain harvassa.

En ole katkera mutta kuitenkin DOTTia ei ole edes luvattu enää Amigalle, jenkitalot hylkäsivät Amigan heti hädän tullen. Pelit-lehti on karsinut Amiga-pelejä siitä syystä, ettei niitä ole. Älkää meitä syyttäkö, vaan pelitaloja.

Shareware-lupa?

Jos aion ohjelmoida shareware-pelin, tarvitseeko siihen lupia? Entä tarvitseeko luvan, jos alkaa pyörittää postipeliä pienellä porukalla?

Ohjelmoija

Isältä tai äidiltä ajankäyttöluvan ja Vennamon firmalta postimerkkejä. Kannattaa kuitenkin muistaa, että kaikki tulot ovat Suomessa veronalaisia, eli kaikki tulot pitää ilmoittaa verottajalle.

Ei vielä ilmestynyt

Olen huomannut, että pelejä myyvien firmojen ilmoituksissa on selviä pelejä, jotka eivät ole edes ilmestyneet. Kuinka tämä on mahdollista?

Pian tilaaja

Firmat saavat pelitaloilta tiedon, että peli ilmestyy silloin ja silloin, ja mainostavat sitä sitten. Mutta valitettavan usein pelitalojen aikataulut hieinan heittävät, kuten varmaan olet huomannut seuraamalla lehden Tulossa-sivua.

Pelit-runo

Kun Pelit-lehteä selaan ja Macillani pelaan aivojani relaan.

Tulee mulle mieleen pc joka ei oo ihan täys wc.

Vaikka Pelit on huippuhyvä mun mieltä painaa miete syvä: Ottakaa Macci mukaan niin ei sure kukaan.

Postipalsta on sikahyvä siitä ei lopu koskaan tiedon jyvää. Nirvi on arvostelijoiden kunkku

eikä mikään pumppu.

Wallun piirroksista hymyyn haihtuu suu

niitä ei voita kukaan muu.

Tuijaa minä arvostan ja kumarran kun teki lehdestä niin ihanan.

Jake -83

Ja nyt loppui sitten runoilu tämän hienon lurituksen jälkeen. Olen säästännyt kaikki noin 100 saamaani runoa, ehkä voimme joskus julkaista niitä lisää. Jakelle lähtee t-paita.

Mikä on roolipeli?

Pelit-lehdessä numero 7 ollut kansiteksti on herättänyt aika lailla hilpeyttä ja ihmetystä ainakin täällä maaseudulla. Ehkäpä olette jo kuulleetkin siitä aivan tarpeeksi, mutta kerronpa kuitenkin...

Siis, Magic The Gathering, roolipeliä korteilla. Aaaaargh, eikä riitä, että lehdistö kautta maailman puhuu tietokoneroolipeistä, nytkö korttipelikin on roolipeli?

Ei koko Magicin pelilaatikkossa tai säännöissä viitata kertaakaan saamaan roolipeliä, eikä koko pelin idea (kuten Jyrkinen tekstistä ilmenee) liity mitenkään roolipelaamiseen. Aiheena on fantasia, peliä voi kyllä kutsua fantasiakorttipeliksi tai fantasiataistelupeliksi, mutta ei mitään roolia, kiitos!

Ja onneksi en ole yksin tuossa vuosia minua vaivanneessa tietokoneroolipeli-jutussakaan, vaikka en ilmeisesti Pelit-lehden päättä saa kääntymään. Yhdysvaltalaisissa roolipellehdissä (mm. Dragon, Inphobia), on valitettu aivan samaa asiaa: mikä ihme niissä tietokonepelissä on muka sitä roolipeluuta? Ja kun sitä ei todellakaan ole, niin miksei-vät ne voi olla seikkailupelejä, tutkimuspelejä, tehtäväpelejä tai mitä tahansa muuta kuin roolipelejä, joita ne vähiten ovat?

Luulisi nimenomaan alan ammattilaisten, eli tietokoneita ja niiden toimintaa tuntevien toimittajien tajuavan, että minkäänlaisesta roolin peluusta ei voi olla kyse nykyisillä koneilla ja ohjelmilla. Ei kai kukaan tosissaan luule/väitä, että roolin pelaamista on se, että voit varustaa pelihahmosi haluamillasi varusteilla ja "käydä keskustelua" kohtaamiesi hahmojen kanssa? Tai sitten sanalla rooli on kokonaan toinen merkitys kuin mihin minä olen tottunut.

En väitä, että te yksin olisitte tästä vastuussa, mutta tulipa nyt mainittua.

Kaikkea hyvää jatkossa, roolis-ään pysyen,

Nordic

On oikeita roolipelejä ja tietokoneroolipelejä. Nyt minä kuitenkin pelaan tiettyä roolia ja tunnustan, että Magic The Gathering -kansiteksti oli minun, mutta ensimmäinen, joka sanoo, että siinä on jotain vikaa, olet sinä. Olet todennäköisesti oikeassa. Tunnetko itsesi joskus Don Quijoteksi? -tl

Messut olivat huonot

Minusta Play 95 -messut Messukeskuksessa elokuussa olivat huonot. Odotin paljon enemmän tietokoneita.

Redhead

Kieltämättä tilaa olisi ollut useammallekin osastolle. Miltei kaikki laitevalmistajat olivat kuitenkin mukana, eivät omalla osastollaan vaan "vierailijoina" muiden osastoilla.

Elämme edelleen toivossa, että pelaajiin todella kiinnitettäisiin enemmän huomiota ja että isotkin laitevalmistajat uskoisivat kotikäyttäjien ostovoimaan ja esittelisivät tuotteitaan muillakin kuin KT-messuilla. Jotta mekin kunnan peli/kotikonemessut saaisimme.

Tutkin ja nyt hutkin

Vastaus viime lehden (Pelit 6/95) kuuksauden kirjeen lähettäneelle exTraterrestria COMBATille:

Tutkin, ja nyt hutkin takaisin. Virheitä – me kaikki teemme niitä. Kuitenkin väite, että jutussani UFO:n pelistrategioista on niitä, on valhe. Normaalisti en ole näin pikkutarkka, mutta väärä parjaus meni yli sietorajani. Eli asiaan...

Voin vakaumuksella todeta pelanneeni UFOa enemmän kuin mitään peliä moneen vuoteen. Läpi olen pelin pelannut ainakin kaksi kertaa aloittelumoodilla ja kahdesti vaikeimmalla, eli super-humanilla. Väliin sijoittuvien vaikeustasojen läpäisymääriä en enää edes muista, mutta luku on ainakin viidellä jaollinen.

Psyn yhä väitteessäni, että Interceptoreita ei kannata asistaa muilla kuin Avalancheilla – Plasma Beam nielee hyödyttömänä kaiken Eleriumisi, joka on aina vähissä. Väitteesi siitä, että näin alas saamiesi UFOjen määrä pian täyttää Elerium-varastosi ei pidä paikkaansa ainakaan vaikeimmalla tasolla. Ohjuksilla varustettujen Interceptoreiden kanssa kuuluu harjoittaa susilauimatekniikkaa, sillä useampi alus pudottaa kaikki paitsi erittäin suuret viholliset. Sitäpaitsi Avalanchet ovat suhteellisen halpoja.

Ensimmäisen tukikohdan perustaminen Keski-Eurooppaan on viisasta, sillä tällöin vielä pieni tutkavarkkosi kattaa mahdollisimman suuren alueen eri maita – jotka kaikki maksavat sinulla tukiaisia. Toinen tukikohta onkin sitten jo hyvä perustaa Jenkkilään. Ilmeisesti olet ymmärtänyt kirjoittamani väärin: jos kutsun laserkivääriä erinomaiseksi palvelusaseeksi, en tarkoita, ettenkö heti tilanteen salliessa siirtyisi käyttämään raskaita plasmakiväärejä. Itse asiassa kehoitan juttussani näin tekemäänkin.

Ja mitä joukkojen panssarointiin tulee, niin lentopanssarit ovat ehdottoman käytännölliset, mutteivät välttämättömät. Ensimmäisen tason henkilökohtaisella panssarilla ei kuitenkaan tee mitään, se kun ei

suojaa kunnolla edes ilkeältä katseelta.

Jutussani sanon selvästi, että UFOja vyörytettäessä kuuluu jättää aijia tyi pari vaittimaan aluksen ulko-ovia. Tällöin on nimenomaan parasta aloittaa etsintä ylhäältä käsin, jotta mahdolliset lentävät alienit eivät pääse yllättämään ylilmoista. Kun omat miehesi sitten laskeutuvat alemmalle tasolle kaikista hisseistä, ei kukaan voi päästä hiipimään ohitsesi.

Rakentavaa kritiikkiä siedän, mutta aiheetonta syytelyä en.

Tapio Salminen

Kaikella kunnioituksella molempia UFO-strategisteja kohtaan: mitä jos yhdistäisitte voimanne, niin saisimme upean ratkaisupaketin?

Monta mielipidettä

Eri toimittajilla on eri mielipiteet samasta pelistä, luonnollisesti. Mutta tässäpä ratkaisu: Yksi toimittaja arvostelee pelin ja antaa pisteet ja kaksi muuta toimittajaa antavat myös pisteet. Näin jokainen voi katsoa oman lempiarvostelijansa mielipiteen pelistä.



Tuo olisi ihannetilanne, mutta edellyttää, että meille jää tänne toimitukseen enemmän aikaa. Eli jos olette sitä mieltä, että elokuun lehdessä olleen Dungeon Master II:n arvostelun olisi aivan hyvin voinut lukea vasta lokakuun lehdestä, niin hyvä, sitten meillä on aikaa kierrättää peliä ympäri Suomea ja varata jokaiselle riittävästi aikaa tutustua siihen...

Mielipiteitä kiitos: monta mielipidettä samasta pelistä myöhään vaiko peliarvostelu yhdeltä kirjoittajalta mahdollisimman aikaisin?

Doom does not rule any more!

Olen jo jonkin aikaa katsellut tätä 3D-räiskintäpelien vyöryä. Markkinoille on tullut hyviä ja huonoja Doom-klooneiksi kutsuttuja pelejä. Ei minulla ole mitään niitä vastaan, mutta yksi asia ärsyttää suunnattomasti: Pelit-lehden peliarvostelijat ovat joko id Softwaren lahjomia kurjia tai muuten vain kaavoihinsa kangistuneita ihmisiä.

Miksi kaikkia näitä pelejä verrataan Doomiin? Miksi mikään uusista peleistä ei saa parempia pisteitä

kuin Doom, vaikka niistä moni on teknisesti kehittyneempiä ja kaikinpuolin parempi 3D-räiskintä?

Oikeastaan tiedänkin syyn: Doom oli ensimmäinen tämän tyylin läpimurtopeli (lukuunottamatta Wolfenstein 3D:tä).

Otetaan esimerkiksi paljon puhuttu Dark Forces. Se on reilusti kehittyneempi juonnillisesti ja lisäksi nopeampi peli. Joten miksi DF ei saanut enempää pisteitä kuin Doom? Koska Doom oli ensimmäinen. Miten olisi tilanne, jos LA olisi saanut DF:n valmiiksi ennen Doomia? Kaikkia 3D-pelejä verrattaisiin DF:ään ja voisipa kuvitella lukevani Doomien arvostelusta: "Doom on tavanomainen DF-klooni, jossa on joitakin kivoja pikkujippoja, mutta nekään eivät pelasta tätä vanhanaikaista, kökkögraafikalla varustettua hidasta, tavoitteetonta tusinaräiskintää..."

Monissa arvosteluissa sanotaan, että arvosteltava peli ei aiheuttanut samanlaista tajunnanlaajentumista kuin Doom. Eipä tietenkään, koska uudet pelit eivät ole ennennäkemättömiä, vaan Doom-, DF- tai Heretic-klooneja.

Siispä miten olisi, jos nämä peliarvostelijat avaisivat silmänsä, tyhjentäisivät mielensä (vaikka jooga-harjoituksilla) ja suhtautuisivat jokaiseen uuteen peliin kuin täysin uuteen ideaan eikä mihinkään nenänvartta pitkin katseltavaan klooniin. Näin voitaisiin saada huomattavasti enemmän todellisuutta vastaavia arvosteluja ja kaikki olisivat tyytyväisiä. (Ainakin luulen niin.)

Tuomar Pusa

Vastasit itse asiassa itse itsellesi: Doom oli ensimmäinen tämän tyyppinen peli, johon kaikkia sen jälkeläisiä verrataan. Ihan sama tilanne on vaikka Dungeon Masterissa, joka ilmestyi jo viime vuosikymmenen puolella. Se loi tietyn pelityyppin, johon verrattiin vuosikausia kaikkia myöhemmin tulleita, vaikka ne olisivat olleet paljonkin parempia. Samoin teki Ultima Underworld: se loi yhden hengen first-person-perspektiivistä katsotun roolipelin, johon kaikkia sen jälkeläisiä verrataan.

Itse asiassa kyse ei ole mistään muusta kuin kunniaista: joku pelitalo luo uuden pelityyppin, jota muut pelitalot joko tahallisesti tai tahattomasti "matkivat". Syntyy meidän mielestämme "klooneja", mikä tässä yhteydessä ei ole negatiivista vaan useimmiten täysin päinvastoin.

Eli halusit tai et, kaikki Doomien tyyppiset räiskinnät ovat edelleen Doom-klooneja. Eikä vain meillä, vaan koko pelaavan maailman silmissä. –tl

Enemmän yli 90 pisteen pelejä

Olen viimeaikoina laittanut merkille, että tietokonepeliennat ovat laskeneet huomattavasti. Ennenhän PC-pelit maksoivat noin 350–450

markkaa, nyt hintahaitari näyttäisi asettuneet 250–350 markkaan. Mistähän tuo mukava hintakehitys johtuu?

Toivoisin, että laittaisitte lehteenne enemmän juttuja peleistä, jotka saavat yli 90 pistettä. Minä ja pari kaveriani nimittäin ostimme pelimme vain ja ainoastaan Pelit-lehden arvosteluiden perusteella ja olisi hyvä, kun olisi enemmän tietoa hyvistä peleistä kauppaan ostoksille marssissa.

Konosen Vallu presidentiksi

Hinnat näyttävät todella hiukan laskeneen, tärkeimpänä syynä varmasti koventunut kilpailu sekä maahan-tuojiemme hyvät suhteet pelitaloihin. Kiitos ja kumarrus!

Mitä tarkoitat enemmän juttuilla? Yleensä huippupisteet saaneet pelit saavat aukeaman, jopa kolme sivua, mikä yleensä riittää varsin perinpohjaiseen pelin arvosteluun. Ja kun opit tutumaan eri arvostelijoiden mieltymykset eli löytämään "lempiparitoimittajasi", opit myös lukemaan rivien välistä.

Vali vali, kehu kehu

Olen huomannut, että postipalstan taso on laskenut sekä lukijoiden kirjeiden että toimituksen vastausten osalta. Lukijat kysyvät tyhmiä juttuja ja toimitus vastaa välinpitämättömyyksiä.

Kehut saatte onnistuneesta ulko-ön muutoksesta.

Guardian of West

Välillä minustakin tuntuu, että samat kysymykset ja vastaukset toistuvat. Mutta koska lehden lukijamäärä koko ajan nousee, on aina osa lukijoita, jotka tutustuvat ensimmäistä kertaa eläissään postipalstaamme. Heidän kysymyksensä saattavat sinusta tuntua tyhmiltä ja kuluneilta, samoin kuin toimituksen vastaukseltakin. Kiitos kuitenkin, kun olet ilmiselvästi pitkään jaksanut palstaa lukea.

Mitä jos ei ole modeemia?

Haluaisin Doom-taseditorin, mutta minulla ei ole modeemia, jotta saisin sen Pelit-BBS:stä. Mitä teen?

Monta kysyjää

Vaikka kuinka moni on kysellyt minulta, mistä saa sen ja sen ohjelman tai pelin, jos ei ole modeemia eikä siis pysty sitä imuroimaan esimerkiksi Pelit-BBS:stä. Edelleen vastaan: kääntykää kavereitten puoleen, modeemia on Suomen kansalla vaikka kuinka paljon. Sitä paitsi koulut alkoivat jo...

Elämä on kovaa: ei autoilemaan-kaan pysty ilman autoa, vaan täytyy käyttää julkisia kulkuneuvoja.

Kysymys Wallulle

Wallu, tuleeko lehteen Kyöpelit-spesiaali tai -juliste?

Kordassius vs Picard

Ei näillä näkymin ole suunnitelmassa, mutta hyvä kun kysyt. Ja minulle Kyöpelit on joka kerta jonkin asteisen spesiaali. –W



Viilataan kaasaria ja vaihdetaan rattaat

Tekohengitystä vanhalle romulle

●● Uskottava se on. Vuosi sitten pankkitilin tyhjentänyt peli-PC vetää viimeisiään. Uusimpia multimediapelejä sillä on turha yrittää testata. Niin pelien kuin pelikoneidenkin kehitys on ollut sen verran ripeää, ettei tavallisen korpunkuluttajan laitekanta tahdo pysyä perässä.

Uutta tietokonetta ei kuitenkaan tarvitse ostaa kuin noin kolmen vuoden välein. PC on palapeli, jonka paloista suurimman osan voi vaihtaa. Kunhan tietää mikä pala milloinkin kannattaa vaihtaa – ja mihin. Sen sijaan se, miten kukin palikka milloinkin vaihdetaan, on Kone kuriin -palstan heiniä. Esimerkiksi peli-PC:n näytönohjaimista on kerrottu enemmän numerossa 4/95.

Pala peli

Eli vaikka PC on palapeli, mikä tahansa palikka ei sovi mihin tahansa koneeseen. Huonolla tuurilla parin tonnin lisäromppeista ei ole mitään hyötyä. Oikein huonolla tuurilla virittelijä onnistuu tuhoamaan koneensa korjauskelvottomaan kuntoon. Eli jos tuttavapiiristä löytyy asiantuntija-apua, sitä kannattaa ryöstöviljellä surutta. Etenkään sukulaiset eivät yleensä kehtaa kieltäytyä auttamasta.

Ennen ostoksille lähtöä kannattaa kuitenkin tarkistaa, kuinka paljon omasta koneesta loppujen lopuksi löytyy tehoa, kun configit sun muut viritykset on laitettu kohdalleen. Jo pelkkä SMARTDRV tekee usein ihmeitä. Lisäksi uusimpien PC-koneiden kiintolevyt ovat Dosin ja Windowsin sekoilujen jäljiltä tiedostohuollon tarpeessa. DEFRAG-ohjelma kannattaa ajaa koneessaan parin viikon välein ja SCANDISK vähintään jokaisen Windowsin kaatumisen jälkeen. Jos levyä ei ole huollettu, tiedostot voivat olla pieninä pirstaleina pitkin levyä, mikä hidastaa niiden käsittelyä.

Jos edellä mainitut ohjelmien ni-

met ovat täysin outoja tuttavuuksia, lisätietoa löytyy helpoiten kirjoittamalla DOSin kehoitteella esimerkiksi: HELP DEFRAG.

Jos pelkkä käynnistystiedostojen virittely ei riitä, on otettava selvää, millainen kone pöydällä oikein seisoo. Mikrokauppiaan tykö ei kannata lähteä, ennen kuin tietää esimerkiksi koneensa emolevyn jännitteen ja muistipiirin nopeuden.

Emo levy

Mikrokauppiat ovat sitä mieltä, että jos pelinurkkauksesta ei löydy vähintään 66 megahertsin taajuudella kelotettua 486-konetta, sinne on välittömästi otettava uusi Pentium 90. Ainakin jos meinaa pelata edes viime jouluna lahjaksi saatuja pelejä. Tilanne ei ole kuitenkaan välttämättä näin huono, sillä jo suorittimen vaihto voi tehdä ihmeitä – murto-osalla uuden koneen hinnasta.

Itse emolevyn eli tietokoneen varsinaisen ruumiin vaihtaminen on iso urakka, johon kannattaa ryhtyä vain, kun mikään muu ei enää auta. Yleensä näin radikaalit toimet ovat tarpeen vain silloin, kun emolevy on niin vanha, että siitä ei löydy minkään sortin paikallisväylää (VESA/PCI) näytönohjaimen urakkaa helpottamaan. Emolevyn vaihto tarkoittaa käytännössä myös koneen purkamista atomeiksi eli ruuvimeisselin on istuttava kämmenessä todella tukevasti. Osa emolevyn kytketyistä palikoista on lisäksi siirrettävä uudelle levyille. Lisäksi uusi emo on usein niin kallis, että kannattaa harkita uuden koneen ostoa, semminkin jos samalla pitää vaihtaa myös prosessori.

Ennen vanhaan prosessorin kor-

vaaminen uudella oli suhteellisen yksinkertaista. Sen kun otti vanhan pois ja heitti uuden samoille emolevyn kannoille emolevylle. Sitten markkinoille on tullut uusia koneita ja prosessoreja, joiden käyttämä jännite eroaa vanhoista. Vaihtoehtoja on vain kaksi, mutta oman koneensa jännite kannattaa tietää ennen kuin menee maksamaan uudesta suorittimesta.

Uutta prosessoria ostaessaan kannattaa varoa Pentti-kuumeen tartuntaa. Taudin uhrin ovat valmiit maksamaan keskiverto-Pentiumista kolminkertaisen hinnan esimerkiksi 486DX100:aan verrattuna. Tämä siitä huolimatta, että 486DX100 on tismalleen yhtä tehokas.

Keskusyksikön saati emolevyn vaihtaminen on kuitenkin varsin kallis vaihtoehto PC:n tehostamiseksi, semminkin jos kone ei nopeudu lainkaan koneen joutuessa odottamaan hidasta näytönohjainta.

Näyttö kortti

Näytönohjain on yllättävän monen PC:n pullonkaula. Ihmiset säästävät pari sataa ja valitsevat koneeseensa halvimman mahdollisen Super VGA -kortin. Samaan lopputulokseen, paitsi useamman tonnin säästöön, he pääsisivät ostamalla käytetyn 386:n uuden 486:n asemesta. Yleensä pelikoneensa virittely kannattaakin aloittaa nimenomaan näytönohjaimen vaihdolla.

Näytönohjainkortissa on oltava ensinnäkin riittävästi muistia. Megalalla pärjää ja kahdella tulee toimeen, sillä muistin määrä ratkaisee näytön resoluution eli erottelutarkkuuden sekä käytettävissä olevien värien

määrän. Tällä hetkellä resoluutiolla ei ole vielä niin väliä, mutta Windows 95:n myötä tilanne muuttunee radikaalisti. Useimmat kortit käyttävät nopeaa VRAM-muistia, mutta markkinoilta löytyy myös ihan kelvollisia edullisempaa DRAM-muistia käyttäviä ohjaimia. Eikä DRAM ole toimituksen rautahannujen mukaan käytännössä sen huonompi vaihtoehto kuin VRAM, halvempi vain.

Näytönohjaimen on oltava yhteensopiva laitteen väyläarkkitehtuurin kanssa. Esimerkiksi vanhoissa PC-koneissa on yleensä vain niin kutsuttu ISA-väylä, eikä tällaiseen koneeseen yleensä kannata hankkia uutta näytönohjainta. Sen sijaan paikallisväylällä (VESA/PCI) varustetussa koneessa näytönohjaimen vaihto voi nopeuttaa koneen toimintaa kummasti, kunhan hankkii PCI-väylälle PCI-kortin ja VESA-väylälle VESA-kortin.

Näytönohjainta ostaessaan ei saa niellä mainoksia kokonaisina, esimerkiksi lomittamalla saatavia resoluutioita ei kannata huomioida. Lomittettua näyttöä ei pysty katsomaan edes kymmentä sekuntia ilman akuuttia migreenikohtausta. En voi ymmärtää, mitä lomittamisen keksijän päässä on aikoinaan liikkunut. Ilmeisesti hän on ollut työpulasta kärsivä optikko tai päänsärkyäläkehtailija.

Muisti piiri

Muistia PC:ssä ei ole koskaan liikaa. Kahdeksan megaa RAMia on minimi, jota ilman monet ohjelmat eivät yksinkertaisesti suostu käynnistymään. Useimmiten kyse on huolimattomasta ohjelmoinnista, mutta minkäs teet. Onneksi muistin lisää-

Petri Hiltunen on siitä poikkeuksellinen suomalainen sarjakuvan tekijä, että hän julkaisee säännöllisesti uusia albumeja, ja vielä suuren kirjakustantamon WSOY:n riveissä. Tähän asti hän on pohjannut työnsä muiden kirjoittamiin tarinoihin, mutta hänen viimeisin teoksensa Ontot kukkulat paljastaa mieheissä olevan myös käsikirjoittajan vikaa.

Ontot kukkulat on siitä mielenkiintoinen tarina, että Hiltunen ottaa aivan uuden näkökulman perinteisiin suomalaisiin peikko- ja tonttutarinaihin. Mitä jos niillä onkin totuus pohja? Mitä jos peikkoja on todella olemassa? Millaisessa tilanteessa peikkoyhteisö olisi nykyajan puristuksessa? Mikä olisi heidän ja ihmisten suhde? Ja mitä peikot mahtivatkaan tuumia, kun Turku paloi ja pääkaupunki muutti Helsinki-nimiseen kyläpahaaseen, peikkojen tärkeimmän luolaston katolle?

Siinä missä Ontot kukkulat on puhdasta nyky-Suomeen sijoitettua fantasiaa, Hiltusen edellinen albumi, Harmaan Jumalan hetki pohjautuu historiallisiin tositahtumiin. Mukana on toki aineksia myös kelttiläisistä kansantaruuista sekä tietysti itse Harmaa Jumala eli Odin. Harmaan Jumalan hetki kertoo vuonna 1014 Dublinin edustalla käydyin Glontarfin taistelun tarinan. Kristityt keltit löivät tuolloin viikingit taistelussa, joka käytännössä päätti viikinkien ja Odinin valtakauden Pohjois-Euroopassa, sillä Dublin oli viikinkien Eurooppaan suuntaamien ryöstöretkien tärkein tukikohta. Taisteluun osallistuneista 40000 miehestä yli neljännes sai surmansa, heistä 7000 viikinkejä.

Hiltusen kahdella viimeisimmällä albumilla on itse asiassa yhteinen sankari, niin samanlaiset piirteet kelttien riveissä taistelevalla entisellä orjalla Connilla ja peikkoyhteiskuntaa uudistamaan pyrkivällä Avrian-peikolla on. Luonteessakin on samaa villiä hurjuutta, vaikka Avrianilla on Connista poiketen malttia miettiä ensin ja ampua vasta sitten.

Niin Onttojen kukkuloiden kuin Harmaan Jumalan hetken tarinat kulkevat juohevasti, mutta piirrosjäl-



Ei mikään Hugo-peikko



jen viimeistelyssä on eroa. Siinä missä Harmaan Jumalan hetki on lähes tuskastuttavan huoliteltua työtä, Hiltunen on Ontoissa kukkuloissa jättänyt varjostukset vähemmälle ja tyyty-

nyt vähemmän työtä vaativaan mustavalkoiseen jälkeen. Sääli sinänsä, sillä Avrianin tarina olisi ansainnut osakseen yhtä huolitellun viimeistelyn kuin itse Odin.

Petri Hiltunen, Robert E. Howard: Harmaan Jumalan hetki, WSOY 1994.
Petri Hiltunen: Ontot kukkulat, WSOY 1995.

minen nykykoneisiin on varsin helppoa. Tai siis oli, mutta uudet koneet ovat jälleen tuoneet mukanaan uusia vaihtoehtoja. Eli ei muuta kuin koneen mukana tullut ohjekirja (onhan se vielä tallessa) käteen ja tarkastamaan, minkä tyyppisiä ja kuinka nopeita muistipiirejä kone käyttää, ja miten muistia laajennetaan. Esimerkiksi yli vuoden vanhoissa muinaismuistoissa oli pakko käyttää jokaisessa muistipiirissä saman kokoisia muistipiirejä.

Joidenkin halpojen PC-koneiden emolevyjen muistipiiripaikat on tehty niin heiveröisiksi, että muistipiirin

vaihtaminen ilman lukitustappivaurioita voi olla mahdotonta. Semminkin kun paikka on muuten niin jähkä, että piirin paikoilleen painamiseen tarvitaan vasaraa ja rautatap-pia. Eli jos väkivalta näyttää välttämättömältä, käänny asiantuntijan puoleen enempien vahinkojen välttämiseksi.

CD-ROM-levyiltä pelattavat pelit (eli lähiaikoina kaikki) ovat tietysti sitä nopeampia mitä nopeampi CD-ROM-asema. Valitettavasti nopeus maksaa, mutta tulpalopeusasemien aika alkaa olla armosta ohi. Pelien ohjelmoijilla itsellään on vähintään

nelinkertaisella nopeudella pyörivät asemat, ja niitä silmällä pitäen he pelinsäkin tekevät.

Maahan tuoja

.....
Mutta mistä näitä PC:n virityssarjoja oikein saa? Kaikki PC:n omistajat eivät asu Helsingin seudulla, eivätkä hesalaistenkaan kauppiaiden valikoimat hetkauta. Kauppiaan kun kannattaa ennemmin myydä uusi mikro kuin uusi näytönohjainkortti...

Myös myyjien asiantuntemus on aina välistä vähän niin ja näin, jos kauniisti sanotaan. Sen vielä jotenku-

ten ymmärtäisi, että myyjä ei tunne kaikkia eri IDE-levyohjainten yhteensopivuusongelmia, mutta jos kauppias ei tiedä kertoa edes myymänsä koneen emolevyn jännittettä, muistipiirien nopeutta tai paikallisväylän tyyppiä, on syytä vaihtaa myymälää. Asiantuntevasta palvelusta kannattaa maksaa, sillä se tulee pitkän päälle halvemmaksi.

PC:n virittely ei lopu kuin uuden koneen oston, jolloin se alkaa taas uudestaan. Kannattaa siis seurata alan lehtiä, pysyä laitetarjonnan kehityksen tasalla ja odottaa "sitä oikeaa" tarjousta.

PELIT SEIS?



Vastauksia ja vinkkejä on taas saapunut mukavasti, mutta ei lisä pahaa tee. Kiitoksia kaikille auttajille. Lisää apua ja kysymyksiä voi edelleen lähettää osoitteeseen:

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki.

Palkinto vaivannäöstä lähtee tällä kertaa nimimerkille Bucky The Superdwarf muhkeasta ja selkeästä vinkkipaketista. Myös Phil Housley ansaitsee palkinnon harvinaisista urheilupelivinkeistään.

Alone In The Dark 3

Olen juuttunut tanssisaliin, jossa poika alkaa pyöriä väkkäränä ympäri huonetta. Mitä pitäisi tehdä?

Jed Stone

Crystal Dragon

Miten Eyes of Ariath -tasolta pääsee eteenpäin? Olen tutkinut koko paikan, enkä löydä yhtään nappia tai ovea. Pääseekö aarrekkamiossa olevien pilareiden taakse jotenkin?

The lost warrior

Gobliins 2

Teemu (Pelit 5/95) Käytä tulitikkuja risukasaan. Tämän jälkeen paista muna syttyneessä nuotiossa. Jättiläinen alkaa näyttää nälkäiseltä, joten anna hänelle viiniä ja salami. Jättiläinen nujahtaa, ja pääset hänen ohitse.

J.PV

Olen hirviön linnassa, jossa on vihreitä örkkejä. Minulla on tekurit, majoneesi, stool ja kindelixir. Olen saanut purkan, josta kopioin avaimen ja annoin sen sepälle. Olen pomppinut palkeilla ja pelotellut Schwartzya vaikka miten, mutta en keksi mitään. Mitä pitäisi tehdä?

Gobliinsien ja Woodruffin pelaaja

Jazz Jackrabbit

Papukaija-salatasoon voi päästä myös toisella tavalla Ossin kertoman tavan

lisäksi. Kun olet ensimmäisessä episodissa ja toisessa tasossa, mene tason loppupuolella sijaitsevaan maan alla olevaan paikkaan, jossa on kolme sinistä pomppuria vierekkäin. Hypää vasemmanpuoleiseen pomppuriin, ja ollessasi ilmassa painaudu vasemmanpuoleista seinää vasten. Jos kaikki meni hyvin, pääset seinän läpi ja olet ?-kyltin luona.

Nicht klaim Funden

Future Wars

Mitä pitää tehdä, kun olen tullut metrolla paikkaan, jossa on TV-ruutu, tarkastaja, nainen tiskin takana ja portaat alakertaan?

Tahdon PC:n

Cod of Thunder

J.R -82 (Pelit 5/95) Kun olet mennyt sillan yli, seuraa joen vartta. Vastaasi tulevat mies ja örkki, joka ravaa kan-tojen välissä sinistä palloa kosketellen. Mene auran näköisen merkin viereen ja örkin ollessa kohdalla ammu sitä salamalla. Jos tolpat ovat alhaalla, pääset jatkamaan, mutta tolppien ollessa ylhäällä menet vain takaisin ja kokeilet uudestaan.

Seuraavaksi mene niin pitkälle, että vastaasi tulee mies, joka pyytää 100 jalokiveä. Älä anna niitä, vaan jatka matkaasi, kunnes tulet pienelle niemelle. Siirrä esine tieltäsi, ja pääset maan alle. Vastaasi tulee piikkejä. Siirry aivan piikkien viereen ja heitä sinistä palloa kirveellä. Käy hakemassa pensas ja lähde takaisin. Kun tulet taas örkin luo, mene vain aurasta läpi, ja vie puska isolle trollille.

Mike

Inca

Kuinka selviää paikasta, jossa olen kiinnittänyt maissin kultaisen pallon reikään? Pitäikö nuolia painella tietyllä tavalla?

Jonas Saarinen

Inca 2

Helpers (Pelit 5/95) Kääntelee kääriäjä vähän aikaa, niin huomaat, että kolme

kääröistä poikkeaa muista kääntymällä eri suuntaan. Käännä kyseiset kolme kääriä yhtä aikaa, ja olet seuraavassa ruudussa.

Tuomo H. -80

Olen ruudussa Prayers. Meillä on sorkkarauta, nahkasuikale, nuija, partaveitsi ja öljykannu. Miten pääsen jakson läpi?

Yuna ja Eldoradon poika

The Lion King

Olen juuttunut kolmanteen tasoon. Toisen korppikotkan luona joudut kiipeämään ylöspäin. En pääse toista luuta pitemmälle.

Olli -86

Yläpuolella olevia luita pitkin hyppien (eli niissä roikkuen) pääset rotkon yli. Simbahan osaa roikkua tasuistaan, harjoittele vaikka kallonkielekeellä, mistä ei voi pudota. -sa

Sensible World of Soccer

Jos pelaat career-moodilla, kannattaa työtarjoituksen saatua vaihtaa nykyisen joukkueesi tähtipelaaja tulevaan joukkueeseen. Ota toisesta joukkueesta huonoin pelaaja vaihdossa. Näin saat uudelle joukkueellesi ilmaiseksi hyvän pelaajan. Tämä jippo toimii kuitenkin yleensä vain kerran.

Ulle Svensson

Loom

Mikä on reflection-taian oikea nuotti?

Jorma

Over the Net

Kun sinulla on syöttövuoro vasemalla puolella, lyö hyppysyöttö ja vedä joystickilla vasemmalle alaviistoon. Tälle syötölle tietokone ei mahda mitään.

Ulle Svensson

Battle Isle 2

Mikäli pelaaminen tuntuu vaikealta jopa easy-moodissa, aloita tehtävä trainee-moodissa ja suoritettua tehtävän vaihda vaikeustaso haluamaksesi. Peli hyväksyy harjoitusmoodissa pelatut tehtävät ja pääset ongelmallisten osuuksien yli helposti.

Bucky the Superdwarf

Darklands

Mistä voi löytää pyhäinjäännöksiä? Hahmollani on virtue 68-69, mutta religious training ei ole kovin hyvä.

Elle Welser

Bioforge

Olen nuijittu pudonneessa marine-aluksessa olleen kapteenin ja hoidellut aluksen vieressä metelöineen kraaterihirviön. Miten pääsen tästä eteenpäin?

Darwin the Elf

Muistaakseni tässä vaiheessa sinun kuuluu jatkaa matkaasi kraaterin yli. Astu hirviön vartiopaikan vieressä olevalle metallilaatalle ja käytä alien artefactia (metallikuutio), niin lennät

keveyesti kraaterin hapon yli turvaan. -ts

Miten saan kakkossellistä blasterin? Mitä pitää tehdä viemäriissä, kun olen jäädyttynyt siellä olevan hirviön. Entä miten pääsen kolmannen ja neljännen kerroksen vartijadroidiin ohi? Olen ampunut alukset tykillä alas ja pudottanut kyberrapto-rin kaivoon.

ML

Olet ampunut alukset alas, vaikka sinulla ei vielä ole blasteria? Hatunnosto meikäläiseltä, kun olet päässyt katon vartioiden ohi ilman asetta. Montako päivää hommaan kului? Mutta asiaan. Kakkossellissä olevaan blasteriin pääset käsiksi menemällä viemäriissä olevasta aukosta oikealle. Käytävä johtaa selliin, jossa joudut tosin nujakoimaan yhtä mariinia vastaan ennen haluamasi aseennuostantoa. Kerrosten vartijarobotteihin on olemassa helppo ratkaisu, kun kädessäsi heiluu blasteri: Ammu ne tohjoksi. -ts

Catacomb Abyss

Paina F10 pohjassa:

z - aika pysähtyy
w - varppaus
g - kuolemattomuus
i - free items

Nämä toimivat ainakin SW-versiossa.

Misery Tamminen

Omega

Ärsyttääkö jatkuva eksyminen pelin sokkeloihin? Ei hätä, kaikki pelin kartat löytyvät .DAT-päätteisinä tiedostoina Omeگان hakemistosta. Printtaamalla tiedostot saat kätevästi pelin kaikki kartat.

Jos haluat kehittää hahmoasi nopeasti ja vaivattomasti, hankkiudu jonkin uskonnon papiksi. Kulje Sea of Chaosin rannalle ja astu mereen, niin herrasi suojelee sinua. Ja samalla kokemuspisteisiisi ropisee parisen sataa pointtia lisää. Sitten vain tallennat pelin ja lataat sen samantien, niin voit toistaa saman homman uudestaan. Jollet tee tallennusruljanssia, hahmosi kuolee astuessasi Chaosiin toisen kerran.

Jos raha on himosi kohteena, käppäile Autobank on Omeگان luokse Rampartissa ja avaa tili. Pankkiautomaatti kutsuu vartijat, ja pyytää sinua painelemaan välilyöntiä odotellessasi. Paina välilyönnin sijasta esciä ja automaatin buginen ohjelma kaa-tuu ja alkaa suoltaa ilmoille tuhansia kultarahoja. Kaoottisen hahmon aligmeettivaikeuksista selviää valehtelemalla, varastamalla ja tappamalla heikompia olentoja. Helpoiten pääset kaoottiseksi uhkailemalla heikkoja olentoja ja niiden aneossa armoa tappamalla ne. Lainkuulaisuus sitä vastoin hoituu antamalla rahaa köyhille ja armahtamalla kaikki armoa anelevat viholliset.

Bucky the Superdwarf

KCB

Miten ihmeessä herra X:n henkilöllisyyden saa selville? Saako mikin pois toimistosta, kun olen kerran jättänyt sen sinne?

J.T.P. Kotkasta

Olen todella monta kertaa yrittänyt päästä eroon Viktorin ruumiista, mutta aina mennessäni rullatuolin kanssa ulos hotellista joku päättää, etten ole luotettava ja ampuu minut. Mitä olen tehnyt väärin? Vai voiko pelissäni olla jokin vika?

Juha kohta itkee

Reunion

Jos haluat mielettömät määrät yksiköitä, tee seuraavasti: Ensinnä aloita peli normaalisti ja tee yksi taistelulaivue (army squad). Sitten tallenna ja lopeta peli. Siirry Save-hakemistoon ja ota tallennuksesta varmuuskopio. Sitten editoi tallennusta vaikka DOSin editillä. Etsi tallennuksesta perustamasi laivueen nimi. Nimen takana pitäisi olla neliön näköisiä merkkejä. Pistä joka kolmannen neliön jälkeen #-merkki, ja saat mielettömästi hävittäjiä ja muuta roinaa. Ensimmäiset kolme merkkiä tarkoittavat Huntereita, neljäs on niiden lukumäärä, seuraavat kolme tarkoittavat Starfightereita, sen jälkeen niiden lukumäärä jne.

Turhat laitteet kannattaa tyhjentää planeetalle, peli kun sekoo, mikäli taistelukentällä on yhtäaikaa yli kymmenentuhatta alusta.

Bucky the Superdwarf

Starlord

Jos jostain syystä haluat planeettojen ja alusten kunnossapito- tai käyttökustannukset halvemmiksi tai kalliimmiksi, editoi NEEDS.TXT-tiedostoa Starlord-hakemistossa. Tiedostosta pitäisi löytyä tiedot kaikkien alusten ja aurinkokuntien eri aineiden kulutuksesta per vuosi. Muuta luvut nolliksi tai ykköskiksi ja käynnistä peli. Tästä lähtien aineita kuluu vain itse säätämäsi määrä. Voit tietenkin muuttaa kulutuksen tuhansiin yksiköihin, niin saisit peliän halutessasi lisähaastetta (jota se todella kaipa).

Bucky the Superdwarf

NHL Hockey

Tässä muutamia vinkkejä maalihanojen aukaisemiseksi: 1. Kuljeta kiekko vastustajan b-pisteelle ja ammu etukulmaa kohti, jolloin maali-vahti torjuu kiekon maaliin.

2. Keskialoituksessa voita aloitus ja jatka syöttönapin räpyyttämistä. Samalla luistele vastustajan maalia kohti, ja tehdessäsi homman oikein vastustajan maali-vahti imaisee kiekon maaliinsa.

3. Luistele maalin kulmalle kiekon

PC:n Action Replay -koodeja

Seuraavassa muutamia Action Replay-koodeja PC:lle eri peleihin:

Dark Forces

DF39D638FF : suojat
DF39D53402 : elämät DF39D63CFF : health
DF39D618FF : panokset
DF39D62428 : thermal detonator

Descent

DESCENT21F57AFF : concussion rocket
DESCENT21F57CFF : homing missile
DESCENT21F57EFF : proximity bomb
DESCENT21F566FF : suojat

Rise of Triad

ROTT29468007 : panokset
ROTT29467864 : elämät
ROTT29468D05 : aseet

Jazz Jackrabbit

RTM1342123F : loppumaton energia
RTM129E9EFF : loppumaton aika
RTM13421463 : 99 elämää
RTM12724699 : loppumattomat ohjukset
RTM12742664 : loppumattomat toasterit
RTM12724664 : loppumattomat laucherit

Warcraft

WAR18D062FF : loppumattomat puut
WAR18D076FF : loppumaton kulta

The Lion King

LIONKING1A23C609 : loppumattomat elämät

Cool Spot

ZX04690907 : loppumaton energia
ZX04690909 : loppumattomat elämät
ZX0467093A : loppumaton aika

Zool II

ZOOL214D40405 : loppumaton energia
ZOOL214D90863 : loppumaton aika
ZOOL214DF0263 : loppumattomat elämät

Cyanide

... kanssa ja odota, että joukkueoverisi menee toiselle kulmalle. Syötä hänelle ja tee maali.

... 4. Kierrä maali kiekon kanssa ja luistele maalin eteen noin b-pisteen viivan kohdalle, niin veto takakulmaan uppoaa ja punalamppu palaa.

... 5. Vedä siniviivalta maskin takaa jäännuoliainen maalia kohti. Jos molaritorjuu kumautta kiekko reboundista sisään.

... 6. Päästessäsi yksin läpi molaria vastaan kuljeta toista maalin nurkkaa kohti ja aivan maalin lähellä käännä mailasi vastakkaista nurkkaa kohti ja laukaise. Jos haluat kalastaa jäähyyn, niin ota kiekko ja luistele vastustajan

maalin edessä. Jos haluat itse pahnoille taklaa tuomaria tai luistele päin vastustajan maali-vahtia.

Phil Housley

Twilight 2000

Halutessasi mahtavaa asearsenaalia voit helposti huijata pelin piitejä painorajoituksia. Hanki kiudu pienoiseen kahakkaan ja tee vihulaisista koiranruokaa. Sitten vain käppäilet kuolleelta viholliselta tipahtaneen tavarakasan ylle ja siirry jonkin hahmon inventaariin. Vilkaise kohtaa, jossa lukee "ground", ja näet vihollisen jäämistön. Senkun siirtelet kaikki maasta löytyvät tavarat hahmosi selkäreppuun. Yksi hahmo voi kantaa parhaimmillaan yli neljäsataa kiloa tavaroita.

Bucky the Superdwarf

Transport Tycoon

Muista tarkistaa vähintään keran vuodessa, mitkä kohteet tuottavat, ja mitkä eivät. Miinusta tuottavat kohteet kannattaa myydä pois. Palkkaa, jonka saat ollessasi perillä esimerkiksi junan kanssa vaikuttaa suuresti nopeutesi, joten radoista kannattaa tehdä mahdollisimman suoria ja tasaisia.

Tuomo H. -80

Lainojen ottamista ei kannata pelätä, aloittelevan firman on itse asiassa pakko lainata rahaa. Rahat kannattaa sijoittaa alussa juniin. Rata esimerkiksi hiilikavoksen ja voimalan välissä tuottaa mukavasti. Tuottaville reiteille kannattaa laittaa monta junaa. Kaupunkien sisäiseen kuljetukseen sopivat parhaiten autot, varsinkin hyvin mainostettu yhtiö tienaa linja-autoilla vallan mainiosti. Kun vuosi 1940 on ohitettu, kannattaa rakennella lentokenttiä ja pistää ilmaan muutamia Dakotoita tai Vickersejä.

Lentokenttien on hyvä yhdistää bussipysäkkejä ja, mikäli mahdollista, myös muita lastaus-asemia. Sitten vain rahaa mainoksiin ja pari lentokonetta vispaamaan vakituista reittiä kahden kylän välillä. Lentokenttien ympärille kannattaa varata tyhjää tilaa, sillä ensimmäisten suihkukoneiden tullessa käyttöön joudut laajentamaan lentokenttiä entistä suuremmiksi. Mikäli kilpailijat ärsyttävät ja kuljetusyhtiölläsi on rahaa sikarinsytykkeiksi asti, kannatta sabotoida tietokoneen rakennushankkeita.

Kilpailijoiden valmistamattomat rautatiet voi kietoa pakettiin omilla kiskoilla, joiden yli tietokone ei voi rakentaa. Mikäli kone liikennöi autoilla jossain päin maailmaa, anna rahaa teiden uusimiseen kyseisellä alueella, ja kilpailijan autot juuttuvat paikoilleen puoleksi vuodeksi. Lentokoneiden ja laivojen ollessa kyseessä voit ostaa kilpailijan valtaapiiriin kuul-

SYYSKUUN CD-ROM SUPERTARJOUS!!! KAIKKI PELIT ALLE 300,-

Aces Collection	265,-
Aces of the Deep	250,-
Alone in the Dark III	280,-
Award Winners Gold	150,-
Award Winners Platinum	180,-
Bioforge	299,-
Brett Hull Hockey 95	280,-
Civil War	295,-
Command & Conquer	295,-
Desert/Jungle Strike	180,-
Dungeon Master II	250,-
Dark Forces	299,-
Discworld	275,-
Dream Web	249,-
Extractors	220,-
Football Glory	295,-
Flight Unlimited	295,-
Full Throttle	275,-
FX Fighter	250,-
Hell	250,-
Hi-Octane	295,-
Jagged Alliance	255,-
Jimmy White Snooker	150,-
Jurassic Park	140,-
Last Dynasty	290,-
Linux 4CD	195,-
Lords of Midnight	250,-
Machiavelli the Prince	295,-
Micro Machines II	195,-
Mortal Combat II	295,-
Nascar Racing	260,-
NBA Live 95	299,-
Orion Conspiracy	250,-
Panzer General	285,-
Perfect General II	250,-
Phantasmagoria	299,-
Picture Perfect Golf	250,-
Player Manager II	250,-
Prisoners of Ice	299,-
Privateer	99,-
Psycho Pinball	250,-
Ravenloft II	295,-
Scream Ball	180,-
Screw Ball	180,-
Silver Load	295,-
Sim Tower	275,-
Slipstream 5000	235,-
Space Quest 6	299,-
Star Trek TNG: A Pinal Unity	285,-
Striker 95	250,-
Superkarts	250,-
Syndicate Plus	99,-
Terminal Velocity	260,-
The Big Three	240,-
The Scroll	250,-
Ultimate Doom	250,-
Ultimate Soccer Manager	195,-
US Navy Fighters	299,-
Virtual Pool	275,-
Wing Commander III	299,-
Wings of Glory	299,-
Warriors	299,-
X-Com terror from the Deep	280,-
X-Wing Collectors cd	295,-
Zorro	299,-

CD-ROM ASEMAT JA ÄÄNIKORTIT

Mitsumi 4-speed IDE	950,-
Toshiba 4-speed IDE	1.050,-
Sound Blaster 16	595,-
Mitsumi cd-rom + Rebel Assault + Panzer General + Nascar	1.350,-
Kysy cd-rom pakettia toivomustesi mukaisesti tai tilaa esite!	
Huom! Pelejä on yhteensä yli 300, uutuuksia ilmestyy viikoittain, kysy!!!	

GERONIMO-IMPORT

PL 29, 15151 LAHTI
Puh./fax 918-734 6651
Puh. 940-546 1099

PUOLENKUUN PELIT KY. PL 26, 90571 OULU 981- 555 6587

Avoinna arkisin: 10-19

PC - PELIT 3,5"/CD

Across the Rhine	- /300
Big Red Adventure	260/260
Bioforge	- /350
Brett Hull Hockey	- /290
Buried in Time	- /290
Civil War	- /290
Combat Air Patrol	260/290
Discworld	300/350
Dungeonmaster II	- /260
Flight Simulator 5.1	290/290
Full Throttle	- /290
Jagged Alliance	260/260
Last Dynasty	- /290
Lords of Midnight	- /260
Micromachines 2	290/290
Nascar Racing Data	150/150
NBA 95 Live	- /360
On the Ball: League	260/290
Perfect General II	- /290
Prisoner of Ice	- /300
Psycho Pinball	260/290
Ravenloft II	- /290
Simon the Sorcerer 2	- /290
Slipstream 5000	230/260
Space Quest VI	- /290
Star Trek Next Gen.	- /290
Super Street Fighter II	260/260
Superkarts	260/300
Terminal Velocity	230/260
UFO II	290/290
Virtual Pool	- /290

PC - TARVIKKEET:

100 disk. DD/HD Nim.	220
Gravis Professional	250
Wingman Extreme	360

SEGA - MEGADRIVE:

Megadrive 2 + peli	825
Duffy Duck	420
F1 Championship	390
Lion King	490
Primal Rage	550
Theme Park	490

Toimituskulut 35 mk.

TILAA ILMAINEN ESITE!



luvan kaupungin liikennöimismonopolin, joka tosin on sijoituksena jo miljoonaluokkaa.

Bucky the Superdwarf

Full Throttle

Miten saan moottoripyörän etuhaaran ja bensaa? Koira ja poliisi tulevat aina häiriköimään.

JtP

Etuhaaran saat poimittua rauhassa romuttamolta seuraavasti: Kävele koiran vartioiden autonromujen luo, ja heitä lihanpala lähimpään auttoon. Koiran syöksyttyä ahmimaan ateriaansa auton uumeniin kiipeä magneettinosturin ohjaamoon (pääset sinne kävelemällä aidan huipulla oikealle). Käytä nosturia ja nosta auto koirineen mahdollisimman korkealle ilmaan. Nyt vain noudat parhaimman etuhaaran ja viet sen Moille.

Bensan saaminen on oikeastaan helppoa. Kosketa vain tikkaita, ja hälytyksen alettua ulvoa piiloudu takalalla olevan ison säilön taakse. Tyhmit vartijat laskeutuvat tutkimaan asiaa, joten hiippaile heidän lentopehinsä viereen ja avaa tämän bensatankin kansi. Törkkää letku tankkiin, imaise bensa alulle ja olet yhtä bensakanisterillista rikkaampi. —ts

Olen jumissa taistelu-osuudessa. Minulla on kaikki muut kuulun ylittämiseen tarvittavat tavarat, paitsi ramppi. Tiedän, että se löytyy Cavefishien luolasta, mutta miltä kaivostieltä löydän itse luolakalojen piiloipaikan?

Ben Throttle

Oletko jo tainnuttaut tiellä ajelevan Cavefishin ja saanut tämän lasit? Jos et, moinen niljake hoituu toiselta prätäkäljältä "saamalla" laudalla. Siirry kaivostielle ja heitä lasit päähäsi. Oikean kohdan ollessa kyseessä kuvan vasemmassa olareunassa vilkkuu CAVE. Kyseinen luola löytyy muistaakseni ensimmäiseltä tieltä oikealla joko minkkitarhalta tai sillalta lähtien. Kokeile. —ts

Mitä pitää tehdä, kun Ripburger törmää rekallaan Beniin ja Maureenin? Minulla on mutteriavain, ketju, pupupakkaus ja pupuja.

Ben the easy rider

Benin kiikkuessa rekan nokalla avaa auton maski, niin paljastat vinosti kieppuvan tuulettimeen. Nosta tuulilasien edessä olevaa peltiä, ja Ripburger tönäisee sen takaisin alas kepillään. Nopeasti nykyise keppi pahik-

sen kädestä ja tökkäise se tuulettimeen lapoihin. Nyt voit siirtyä moottoritielan kautta rekannupin takaosaan, jossa avaa teipatun bensaletkun pidikkeet avaimella. Jäykistä vielä lihaksesi ja nosta letku pois paikoistaan, niin Ripburgerin pakomatka hidastuu hieman. Toimi nopeasti, sillä tämä osa pelistä on aikarajoitteen. —ts

Willy Beamish

Olen sammakkojen hyppykilpailuissa. Kisan päätyttyä Horny loikkii sisälle Tootsweetin rakennukseen ja Willy lähtee perään. Sisällä vartija vangitsee Willyn. Miten pääsen vapaaksi? Minulla on koiran panta, jojo, baseball-kortti, heittohähti, lotto-lipuke, no smoking-kilpi, tulikärpäsiä, Slam Dunk-kolaa, Nitarin avaimet ja kärpäsiä.

Lätsä

Muistelisin, että vartija piti jotenkin hypnotisoida... Kokeile vaikkapa jojoa. —ts

Return of the Phantom

Phantom (Pelit 4/95) Paina taista kalloa oikealta huoneen alalaidassa olevasta pääkallorivistä.

Elle Welsner

Return to Zork

Pääseekö Alexin-puudelin ohi mitenkään?

Misery Tamminen

Myst

Mitä pitää tehdä, kun on selvittänyt ratas-, puu- ja venepaikat? Entä mitä hyötyä on raketista? Olen myös löytänyt takasta seinän, johon painetaan neliöitä kirjan mukaan. En kuitenkaan tiedä oikeaa sivua.

Myst-fani

Teen Agent

Miten vankilasta pääsee pois? Minulla on passi, naru, leivänmuruja, oksa, lampu ja jousi.

Secret Agent

Ishar 2

Mitä teen Zachien saaren vankilassa olevalle akalle? Eräässä majatalossa sanotaan, että Blue Velvetiin pääsee puvun ja kaulakorun kanssa. Puvun kyllä saan hankittua, mutta kaulakoru en. Mistä sen voi löytää?

Jani

Battle Isle 93

Tasokoodit:

Yksi pelajaa:

1.LUMIT 2.LUNAR 3.LUTOF 4.SONIX 5.SOSOO 6.SONAF 7.RACHE 8.RAMPE 9.RANGG 10.FILMO 11.FIEST 12.FINXT 13.EBENE 14.EBSYL 15.EBTAR 17.KARST 18.KANTO 19.KAROT 20.KAISR 21.SYBIL 22.SFINX 23.SYNOM

Kaksi pelajaa:

24.LUPOS 25.SONNE 26.SOTEX 27.RASEN 28.FISCH 29.EBTON 30.KABEL 31.SYTAG

Salakoodit:

32.DIONE 33.NAIAD

Colonel Blair

Eternam

Toisella saarella on suurikokoinen ovi, jolta sotilaat kaappaavat minut aina vankilaan. Onko tästä ovesta välttämättä pakko kulkea? Jos joudun vankilaan, voinko enää mitenkään välttyä teloitukselta?

Teloitettu

Olen voittanut toisella saarella otte-
lajan ja toimittanut kameralla otta-
mani kuvat niitä pyytäneelle mie-
helle. Mitä muuta saarella on tehtä-
vä päästäkseni jatkamaan matkaa?

Kari Jumissa

Under A Killing Moon

Jumissa oleva (Pelit 5/95) Kokoa re-
vitty kirje, jonka löysit G.R.S:ltä
Marcus Tuckerin huoneen kassakaa-
pin roskiksesta. Kirjeen kaksi ensim-
mäistä riviä kuuluvat: Brother
Marcus we are seekers of purity who
will abide no defect in. Kirjeen ollessa
valmis Tex ilmoittaa sen. Nyt pääset
Bastion Sanctityyn, jossa sinun pitää
tappaa Kameleontti. Se onnistuu seu-
raavasti: Etsi linnan seiniltä tongit ja
johdonpätäk ja yhdistä ne, niin saat
ritsan. Etsi nyt hylly, jossa on vaasi.
Hyllyn alapuolella on patsas, josta
saat revittyä irti toisen silmän. Yhdis-
tä ex-silmä ritsaan ja ammu kyhäel-
mällä vaasi rikki. Kameleontti kuulee
äänen ja poistuu huoneen keskustas-
ta.

Mene nopeasti Kameleontin jättä-
män tupakan luo. Yhdistä aikaisem-
min löytämäsi tupakka, valkoinen
(myrky)jauhe ja sytytä koko komeus
tulitikulla. Vaihda tappava luomukseksi
Kameleontin sätkkään, ja poistu no-
peasti takaisin piiloon.

Misten Peecee

Dragon Lore

Olen juuttunut jättiläiskasvin luok-
se. Miten pääsen moisen tappaja-
kasvin ohi?

Apua

Poimi kasvin edessä oleva outo pää-
kallo ja yhdistä se köyteen, niin saat
heittokoukun. Viskaa koukku kasvin
yläpuolella olevaan oksaan ja heilauta
itsesi rikkaruohon yli. —ts

Little Big Adventure

Kalle 9v. (Pelit 5/95) Mene taloon, jon-
ne jälkimmäinen hiiri vei sinut. Tutki
vesihana, jolloin taulu siirtyy ja pal-
jastaa käytävän lukkosepän liikkee-

Ratkaise **Beneath A Steel Sky** Osa 2/2

Viime kerralla poistuimme juuri Lambin asunnosta Bellevuesta mukanaamme videokasetti. Nyt linkkaudumme LINCiin.

LINC-avaruus

Palaa varauloskäytävään lähelle pelin alkua. Käytä narua ankkuriin, ja saat tarttumakoukun. Käytä sitä vastakkaisen talon Z-merkkiin. Kävele oven läpi komentohuoneeseen. Käytä korttia koloon liittännässä. Ota boltsi ja mene seuraavaan huoneeseen. Käytä avaa-symbolia inventaariosta mattopussiin. Ota synttärilahja ja suurennuslasi. Käytä Decompressia ja suurennuslasia kahteen tiedostoon inventaariossa ja käytä niitä myös boltsiin. Poistu ja käytä tunnussanoja (inventaariosta) reikiin, jotta pääsisit toiseen uloskäyntiin. Ota kirja ja "povi".

Käytä suurennuslasia tiedostoon, ja sulje se. Käytä henkkaria päätteeseen. Paina 4 (security services). Kirjoitettua koodit, valitse "view document". Lue kaikki mahdolliset asiakirjat. Palaa päävalikkoon. @ (1) Valitse "special operations" ja niistä "Special status request" ja poistu päätteestä. Käytä henkkaria kutsuaksesi hissin. Mene alas, ja ota hissi Bellevuen lähelle laskeutuaksesi puistoon.

Puisto

Etsi virtapiirilevy roinan keskeltä ja puhu vartijalle. Mene vasemmalle ja puhu ovimiehelle. Kysy raioittaisiko rouva Pierson sinua. Kerro hänelle, että Overman on isäsi ja mene hänen asuntoonsa juttelemaan. Piersonin ollessa puhelimessa, käytä kasettia videoihin. Ota koirankekset kullhosta ja poistu.

Tapaat Mrs. Piersonin uudelleen puistossa. Kysy Spunkystä. Käytä keksejä ja narua lankkuun hissin lähellä. Kun Spunky on lammessa, mene katedraaliin. Mene uloskäyntiin, joka johtaa lokerohuoneeseen. Avaa lukot ja löydät Anitan. Mene takaisin ovimiehen luo. Mene klubiin ja puhu baarimikolle sekä kortinlääkijöille. Katso ovea bändin lähellä. Kysy baarimikolta minne ovi johtaa ja palaa tehtaalle.

Tshernobylin reaktori

Mene reaktorin sisäänkäynnille. Avaa lokerot, ja käytä haalareita. Mene oikealle ja käytä kontrollipaneelia. Valitse 2 (open reactor door). Mene reaktoriin ja ota Anitan kortti. Palaa lokeroille ja käytä takkiasi. Poistu tehtaalta ja mene huoneeseen, jossa

on kaksi turvallisuusmiestä. Käytä henkkareita reikään hissin lähellä päästäksesi kontrollihuoneeseen. Käytä Anitan korttia koloon liittännän vieressä. Käytä liittäntää. Mene huoneeseen, jossa on mattopussi. Käytä kaihtimia (inventaariosta) silmään.

Lähde välittömästi keskimmäisen uloskäynnin kautta (jos olet liian hidas sinut heitetään ulos LINC-avaruudesta ja joudut yrittämään uudestaan). Älä välitä ristretkeläisestä, vaan mene ulos keskimmäisestä Exitistä. Käytä playbackia (inventaariosta) lähteellä. Irtaudu Anitan esittelyn jälkeen.

Raastuvassa nährään...

Puhu puutarhurille ja pojalle. Puhu puutarhurille uudestaan, kunnes tämä myöntää olevansa Eduardo. Mene oikeussaliin klubin vasemmalle puolelle. Hobbinsin puolustamisen jälkeen mene klubille, ja soita jukeboxista kappale "You search but you find nothing". Mene korttipöydälle ja kun Colston lähtee, pölli hänen lasinsa.

Fingerprints, Dear Watson

Mene tohtori Burken luo ja anna hänelle lasi saadaksesi uudet sormenjäljet. Palaa puistoon ja mene lukitun liiterin luo. Käytä korttia lukkoon avataksesi oven, ja ota puutarhasakset. Mene takaisin klubille. Käytä metallilevyä oven viereen. Käytä laatikkoa. Käytä metallitankoa laatikkoon, ota puinen kansi ja laita se laatikkoon. Käytä laatikkoa. Käytä metallitankoa ristikkoon. Käytä saksia ristikkoon.

Subway

Käytä kapeaa käytävää. Kävele oikealla. Pysyttele vasemmalla liittymäkohdassa. Kävele eteenpäin, mutta pysähdy ennen reikää tunnelin seinässä. Käytä valokupua pistorasiaan juuri ennen reikää. Mene ovele ja juoke välittömästi toiselle uloskäynnille. Käytä metallitankoa muuraukseen. Ota tiili ja käytä metallitankoa paukamaan. Käytä tiiltä sorkkarautaan juovassa.

Kuolon kuopalla

Kun robotti avaa oven, mene huoneeseen. Käytä ristikkoo ja tarkkaile vartijaa. Mene avoimesta ovesta huoneeseen, jossa on kuoppa. Käytä kontrolliysikköä. Valitse 2 (reduce temperature). Kä-

vele kuopan päällisellä. Sitten käytä metallitankoa yhdistettynä ristikkoon.

Palaa ensimmäiseen huoneeseen ja sitten oikealle, josta löydät huoneen varustettuna robotilla. Käytä virtapiirilevyä robotin aukkoon. Puhu Joeylle. Kun Joey palaa, pyydä häntä avaamaan ravinnetankin hana. Seuraa Joeytä. Vartija putoaa koloon.

Päätteen orja

Etenemisen tässä vaiheessa kävele suoraan toiselle uloskäynnille ja kontrollihuoneeseen. Käytä henkkaria päätteeseen. Valitse 2 (access restricted area); valitse 1 (open door). Häivy päätteestä. Etsi Gallagherin kuolemansa jälkeen ja ota virtapiirilevy robotista. Palaa kontrollihuoneeseen ja käytä Gallagherin korttia reikään liittännän vieressä. Käytä liittäntää. Käytä kaihdinta silmään ensimmäisessä huoneessa.

Turhaa touhua

Mene mattopussihuoneeseen. Käytä kaihtimia silmään ja kiirehdi keskimmäisen uloskäynnin kautta. Älä välitä ristretkeläisestä, vaan huoneessa, jossa on kaivo, mene oikean puoleisen uloskäynnin kautta ja ota äänirauta. Palaa huoneeseen, jossa ristretkeläinen on ja käytä "divine wrathia" liittännässä ristretkeläiseen. Mene oikealla olevasta uloskäynnistä. Käytä värähtelijää kristalliin. Poimi kierukka. Häivy kontrollihuoneesta.

Mene suoraan läpi avoimesta ovesta. Käytä Gallagherin korttia kompuutteriin. Poimi pihdit kuodossailion vierestä. Käytä pihtejä tankkiin ja kylmätankkiin. Nyt kudos on jäätynyt. Kävele seuraavaan huoneeseen, jossa avaa kaappi toisen konsolin alla. Pistä virtapiirilevy kaappiin ja käytä konsolia. Valitse kaikki numerot. Puhu Joeylle.

Ken

Kävele seuraavaan huoneeseen. Käytä käsipaneelia. Pyydä Keniä käyttämään paneelia. Käytettyäsi paneelia samanaikaisesti Kenin kanssa ovi avautuu, mutta Ken on jumissa. Jätä hänet ja kävele seuraavaan huoneeseen. Mene putkien päähän, jossa askelmat johtavat alas. Käytä kaapelia putken pilaariin. Kävele askelmia alas. Käytä pihtejä "orificeen". Käytä kaapelia. (Tallenna). Puhu Kenille ja käske häntä istumaan tuoliin.

Antero Lahtinen

megabaud tietoliikennepalvelut

Connect: (90) 348 205

säästöä joka sekunnilla!

Kun tilaat Megabaud M.I.T.S. **Call-Back** -palvelun, säästät paikallisen puhelinyhtiösi kaukopuhelumaksuissa, kun soitat M.I.T.S:iin. Takaisinsoittopalvelumme antaa sinulle kiinteän ja edullisen linjahinnan. Saat modeemiyhteyden edullisemmin sekä tiedät tarkalleen mitä yhteys sinulle maksaa.

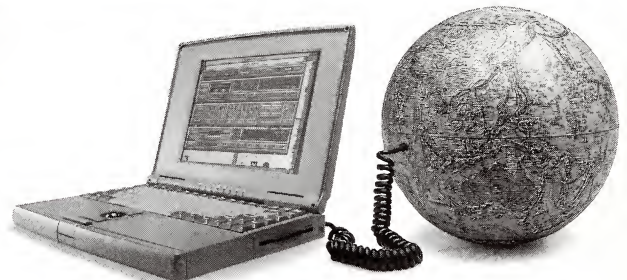
Näin hyödyt Call-Back -palvelusta:

1. soita pääkaupunkiseudun ulkopuolelta Megabaud M.I.T.S. 90-348 205
2. kirjoita päävalikossa kommento **callback**, odota kunnes yhteys katkaistaan
3. laita terminaaliohjelmasta automaattivastaus päälle
4. hetken kuluttua Megabaud M.I.T.S. järjestelmä ottaa modeemiysi yhteyden

Tilaa heti osoitteesi maailmankylässä!

Call-Back palvelun lisäksi Megabaud M.I.T.S tarjoaa kaikki tarvitsemasi tietoliikennepalvelut; konferenssit, sähköpostin, keskustelut, aina kasvavan varaston hyödyllisiä tiedostoja sekä Internet-yhteydet. M.I.T.S. -käyttäjätunnus on osoitteesi maailmankylässä.

Liity maailmankylään! Jätä nimesi ja osoitteesi puhelinvastaajaamme, saat M.I.T.S. infopakettin, tai rekisteröidy heti modeemilla numerossa (90) 348 205
(90) 3482 0699 24h puhelinvastaaja
9700 - 3500 modeemi (2,30/min+ppm)
0600 - 93500 modeemi (2,20/min+ppm)
Telesampo: 5 MITS modeemi (1,95/min+perusm.)



Tiedon valttie maailmankylään

megabaud
international telecom service - m.i.t.s.



seen. Juttele sepälle, jonka jälkeen seuraa tätä. Portilla seppä antaa sinulle portin avaimen.

Mene puhumaan naarashiirelle, joka neuvoo sinua seuraamaan ja piiloutumaan Dr. Funfrookin patsaan luokse. Kimma häipyä iirputtelemaan poliisille, jolloin voit vapaasti hiipiä kyttän ohi.

Juhani Törmänen

System Shock

Kuinka saan kakkoskerroksessa isotooppi X-22:sta suojaavan kentän pois päältä?

Epätoivoinen

Ellen muista väärin, kytkin löytyy samasta huoneesta kuin isotooppi. —ts

Super Street Fighter II Turbo

Millä salasanalla pääsee taistelemaan Akumaa vastaan? Missä se pitää kirjoittaa?

Akuma tappaa

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Miten saa Bluxtre Pulpin, kun Bluxtre nut ei pysy mitenkään paikallaan? Entä miten pääsen High Morals Clubille, ja mistä löytyy asianmukaisia vaatteita?

Kimmo

One Must Fall 2097

Erikoisliikkeet muutamalle robotille (muut löytyvät lehdestä 1/95):
choronos small-scale teleportation = alas, lyönti
matter phasing = alas, taakse, lyönti
stasis activator = alas, taakse, potku
flail spinning throw = eteen, eteen, potku
charging punch = taakse, taakse, lyönti
swinning chains (fast) = alas, lyönti
swinning chains (powerful) = alas, potku
shadow charging punch = taakse, taakse, lyönti

Juhani Törmänen

Captain Comic

Voit helpottaa peliä kirjoittamalla pelin hakemistossa seuraavasti:
copy comic.exe cc debug cc ale83 add si, +5c wq ren cc cc.exe

Käynnistä peli komennolla cc, niin pelistä katoaa suurin osa örkeistä.

Antti Takala

Valhalla

Tässä vinkkejä tähän hieman NetHacktaavaan roolipeliin:

Peli kannattaa aloittaa seppänä (blacksmith), koska tason 10 seppä pystyy valmistamaan pelin parhaan asean, Runeswordin, ja toiseksi parhaan pansarin, Mithril mailin. Lisäksi peliä aloitettaessa sepällä on Ingot, tavaroiden valmistamiseen välttämätön työkalu, jota ei saa mistään muualta. (Ingotin lisäksi tarvitset alasimen, tongit sekä Wand of Firen. Poikkeuksena tietysti lohikäärmeeksi muuttunut pelaaja, joka voi syöstä tarvittavan tulen itse.)

Heti Scroll of Knowledge saatuasi kannattaa tallentaa, voit halutessasi käyttäjäkäytä-lataa-tekniikkaa yrittäessäsi hankkia tarpeellisia taitoja. Tärkeimmät lienevät Ability of Identification ja Skill of Swimming. Taisteluissa on hyvä käyttää mahdollisimman paljon heittoaseita ja taikasauvoja. Varsinkin Wand of Death ja heittoaseista Crystal Boomerang, sekä Mjolnir ovat erittäin hyödyllisiä. (Ne nimittäin palaavan heittäjänsä käteen ja ovat särkymättömiä.)

Jos haluat pöllii tavaraa kaupoista, se käy helpoiten juomalla Potion of Phasing ja kävelemällä seinien läpi. The Great Bazaarista, jonne pääsee Scroll of Transportin avulla saa vietyä tavaraa tappamalla kauppiaat – sen tehdäksesi hahmosi täytyy tosin olla todella kova tappaja. Paikalle kannattaa tietysti kutsua Scroll of Summoningilla kaikki neljä apulaista, ja mikäli omistat Scroll of Allianceja tai osaat kesityä olioita heiluttele Wand of Evocationia. Sen jälkeen vain käännät otuksen puolellesi.

Kauppiaiden tappaminen saattaa tosin suututtaa jumalat, ja pahimmassa tapauksessa Odin nakkaa sinut suoraan helvettiin... Mikäli omistat Orb of Imprisonin, voit tietysti käyttää sitä itseesi tungettuasi taskusi täyteen maksamatonta tavaraa.

Harvinaisia maagisia esineitä ja niiden löytöpaikkoja:

Crystal Gloves – Cryptan kolmannelta osasta tai Wastelandista

Blazing Cape – Crypta tai Wasteland

War Vest – Kaaos

Amulet of Etherity – Kaaos

Amulet of Might – Slaeters Sean veden alla, kuivata meri Wonder-loitsulla

Skiblandirr – Slaeters Sea

Orb of Imprisoning – Nifleheim tai Great Bazaar

Amulet of Eternal Life – Limbo tai Nifleheim

Red Bag – Useita kappaleita, esimerkiksi Great Bazaarista, Wastelandista jne.

Crystal Boomerang – Scyld tai Nifleheim, ei löydy joka pelissä

Scrolleja ja niiden vaikutus pelaajan lukiessa ne:

Scroll of Flame – Yhden ruudun päässä sinusta oliot saavat palovammoja.

Scroll of Blessing – Kaikka kantamasi loitsukääröt ja potionit siunaantuvat.

Scroll of Identification – Kadotat identiteettisi.

Scroll of Travelling – Teleporttaat toiseen ulottuvuuteen.

Scroll of Twelve Gates – Jalkojesi juureen sataa kultaa.

Scroll of Wonder – Joka puolelle tulee vettä.

Scroll of Summoning – Sinne tänne ilmestyy hirviötä.

Scroll of Alliance – Ympärilläsi olevat oliot muuttuvat hulluiksi.

Scroll of Dispel Hex – Esineet muuttuvat kirotuiksi.

Scroll of Enchantment – Esineesi muuttuvat joksikin muiksi esineiksi.

Scroll of Destruction – Kaikki kantamasi esineet tuhoutuvat.

Scroll of Execution – Luot uuden sattumanvaraisesti generoidun rodun.

Scroll of Pure Evil – Ympäri kenttää ilmestyy Time Mastereita, jotka alkavat availia ovia toisiin ulottuvuuksiin. Kenttä on pian täynnä erilaisia hirviöitä.

Bucky the Superdwarf

Betravat at Kronider

Vinkkien viljelijä (Pelit 5/95) Mene Dencamp-on-the-teethiin ja siellä yhteen rakennuksista. Sieltä saat tunnussanan "Golden treasure". Lampsi pikkutietä niin pitkälle, että vastassa on viimeinen talo. Vieraille siellä, ja saat kuulla, että tunnussana ei olekaan äsken kuulemasi. Palaa vaatimaan selitystä väärän tunnarin ker-tojalta, ja kuulet tällä kertaa oikean sanan "Diamonds". Vieraille talolla ja sano tunnussana päästäksesi sisälle. Lähtiessäsi saat Mind Meltin mukaasi. Rocio's Seal jäljittelee Mint Meltiä.

Cheater

Last Ninja 2

Amigisti –94 (Pelit 8/94) Sinun on otettava varastohuoneesta avain, jolla saat portin auki. Seuraavassa ruudussa hyppää veneen avulla joen toiselle puolelle. Juokse amiaisia kar-kun vasempaan yläkulmaan, jossa hyppää ulos kuvasta. Jos suunta oli oikea, pääsit pienelle saarelle joen keskellä. Tökkää vene liikkeelle kepin kanssa ja hyppää pois saarelta. Juokse eteenpäin amiaisruudusta viimeisen ruutuun, jossa hyppää veneen avulla portille ja kaupunkiin.

lle

Monkey Island

Miten saan grogin vankilaan ilman, että muki sulaa? Joka kerta muki hajoaa juuri ennen kun pääsen vankilaan.

Mr. Monkey

Tarvitset useamman mukan grogin kuljettamiseen. Niitä saat pöllittyä pubista. Kaappaa grogi mukiin, juokse vähän matkaa, vaihda grogi uuteen mukiin ja juokse taas vähän matkaa jne. Näin mikit riittävät juuri vankilalle asti. —ts

F/A-18 Interceptor

Jelppivä (Pelit 5/95) Lennä 40 prosentilla noin 150 jalassa kohti pilottia. Kun pilotti näkyy suunnilleen noka kohdalla paina SHIFT+P tiputtaaksesi pelastuslautan.

Amiga lives!

Space Quest 2

Viidakossa puussa roikkuu vaaleanpunainen pikkumies. Mitä sille voi tehdä? Myöhemmin laskeudun köydellä rotkoon, jossa vastaavanlaiset pikkumiehet kivittävät minut hengiltä yrittäessäni poistua kuvasta. Mitä teen?

Please help me

Olisikohan näillä kahdella jokin yhteyks... Vapauta puusta roikkuva pikkumies (untie, tai jotain vastaavaa), niin hänen rotkossa olevat sukulaisensa eivät enää heittele kiviä herkkään hiipiäsi. —ts

Monkey Island 2

Roikun Wallyn kanssa happaaltaan päällä. Miten pääset vapaaksi?

Captain Kate

Imaise hieman vihreää juotavaa (pilillä, muistaakseni), ja sylkäise ansan oleellisena osana toimiva kynttilä sammuksiin. Et onnistu heti, mutta harjoitus tekee mestarin. —ts

Olen jumissa lopussa. Miten saan voodoo-nukkeen tarvittavan nesteosan vainoojaltani?

Miss pretty please

Kohdatessasi LeChuckin ojenja hänelle nenäliinasi, niin pahis niistää siihen. —ts

Miten saan kartan palasen kasasta, jonka päällä istuu lintu? Mitä teen apinalla?

Lucas, Apogee and Westwood rules Usuta koira etsimään karttaa kasasta (hauvan saat mukaasi kuvernööriin talolta). Apina = monkey wrench = jakoavain... —ts

Police Quest 2

Kuinka lentokoneessa oleva pommipuretaan?

Blow up

Katkaise keltainen, purppura ja sini-nen johto. Yhdistä keltainen ja katkaise valkoinen. Lopuksi katkaise keltainen, niin olet tehnyt pommin vaarattomaksi. —ts

Game over!

486:n aika on ohi.

486-koneet ovat auttamattomasti vanhentuneet. Nyt ostetun 486:n käyttöikä jää harmittavan lyhyeksi. Datatavaratalo tarjoaa Pentium®in samaan hintaan kuin 486:n. Valinnan ei pitäisi tuottaa suurempia vaikeuksia.

Miksi Pentium®?

Proessori on PC:n tärkein osa. Pentium® on Intelin uusi ja tehokkain prosessori. Se takaa pitkän eliniän ja uusimpien ohjelmistojen toimivuuden. OS/2 Warp ja Windows 95 pyörivät kuten pitääkin. Pentium® Datatavaratalosta.



486 on tullut tiensä päähän. Jatka Pentium®illa.



Brick 9003 PPL 75

- Intel Pentium® suoritin 75 MHz
- 8 MB RAM • 540 MB HDD
- S3 TRIO 64, 1 MB • 14" SVGA
- DOS 6.22, Windows 3.11
- 3 vuoden takuu, näyttö 1 v.

7.990,-

Brick 9002 PPL 90

- Intel Pentium® suoritin 90 MHz
- 8 MB RAM • 540 MB HDD
- Välimuisti 256 kB • S3 TRIO 64,
- 1 MB • 14" SVGA NI • DOS 6.22,
- Windows 3.11 • 3 vuoden takuu, näyttö 1 v.

9.990,-



Datatavaratalo

Kaikki tuotteemme ovat tunnettujen valmistajien huippulaatua. Myymme vain alkuperäisiä versioita ja kaikilla laitteilla on takuu.



DATATAVARATALO, Itäkeskus, Itäkatu 7, 00930 Helsinki
Puh. 90-339 011, Fax 90-339 022. Avoimna Ma-Pe 10-19, La 10-16
MYYNTIKONTTORI, Lemminkäisenkatu 20, 20520 Turku
Puh. 921-241 0444, Fax 921-241 0445. Avoimna 8-16.30

Pentium® on rekisteröity tavaramerkki

Osta Brick-tietokone nyt.
Saat Windows 95:n
veloituksetta!



Microsoft
Windows 95

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Suunnittele



-KORTTI



Viime lehdessä kerroimme Magic The Gathering -korttipelistä, nyt annamme teille vapaat kädet suunnitella oman Magic-kortin!

Kilpailu järjestetään yhteistyössä Wizards of the Coastin Belgian toimiston kanssa, jonka henkilökunta toimii myös tuomareina. Wizards of the Coast ei sitoudu painamaan voittaneita kortteja, mutta kuka koskaan tietää, miten ideat jalostuvat? Ei siis kannata kopioida jo olemassa olevia kortteja...

Kortissa on oltava siihen kuuluvat elementit ja sen saa suunnitella millä tahansa välineellä paperi ja kynät mukaanlukien. Omat henkilötiedot merkitään kilpailutyön mukaan: levykkeen päälle tai paperin taakse, mutta ei erilliselle lappuselle.

Hienoimmat kortit palkitaan

Wizards of the Coastin lahjoittamilla paketeilla. Jaossa on

★ 36 uusinta (Fourth Edition) booster-pakettia

★ 10 uusinta starter-pakkaa

★ 3 erilaista upeaa t-paitaa: Vesuvian Doppelganger, Armagedon Clock ja Nightmare

Wizards of the Coast ja Pelit päättää palkintojen jakamisesta kilpailun tason mukaan, eli palkinnot voidaan jakaa yhden tai useamman kesken.

Lähetä oma korttisi lokakuun 16. päivään mennessä osoitteella Pelit

Magic-kortti

PL 64

00381 Helsinki.

Parhaat kortit ja voittajat julkaistaan marraskuun Pelit-lehdessä. Muista mainita myös, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Asterixeja oli liikaa

Heh, pyysimme viimeksi etsimään lehdestä neljä pikku Asterixia, mutta Wallu olikin piilottanut niitä viisi! Lähes tuhat korttia osallistui kolmen PC- ja kolmen Amiga-pelin sekä kolmen t-paidan arvontaan. Voittajiksi selviytyivät:

Jussi Rakkolainen, Harjavalta
Lauri Lehenkari, Oulu
Jarmo Tuovinen, Nakertaja
Markus Alander, Kaarina
Saveli Miettinen, Parola
Lauri Renko, Venedoja
Teemu Paavilainen, Kaarina
Jaakko-Pekka Mustikka, Kello
Petri Lagren, Tampere

Onnea voittajille!

Hymiöllä modeemeja!

Kansainväliset tietoverkot ovat kova sana, mutta niihin päästäkseen tarvitsee modeemin. Modeemi vaaditaan myös, jotta pääsee tutustumaan omaan "elektroniseen kansilevykkeeseemme" Pelit-purkkiin.

Toptronics tulee apuun ja lahjoittaa kaksi Dynalinkin modeemia parhaimpien hymiöiden suunnittelijoille. Osallistu ja voita modeemi

★ Dynalink 1428VQE v.34 tai

★ Dynalink 1414VE v.32

Hymiö eli smiley on näppäimistöltä kirjoitettua merkeistä koostuva kevennys. Tutuimmat todennäköisesti ovat :) eli hymy ja :(joka lähinnä on kai "tyhmää". Lisäksi löytyy satoja erilaisia eli "Einstein

katselee ihmeissään minun nerokkuuttani" tai "Silmälasipäinen minä olen huuli pyöreänä neroudetasi".

Suunnittele nyt oma hymiösi, selitä meille mitä se tarkoittaa ja lähetä se postikortilla 15.10.95 mennessä osoitteella

Pelit

Modeemit

PL 64

00381 Helsinki.

Muista, että hymiö pitää saada kirjoitettua normaalilta näppäimistöltä. Mainitse myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

* <|:)

0!:>)8

Syysristikko

Komea tässä lehdessä arvosteltu peli on vinkkinä ristikon ratkaisijoille tällä kertaa. Lähetä oikein täytetty ristikko 15.10.1995 mennessä osoitteella

Pelit
Syysristikko

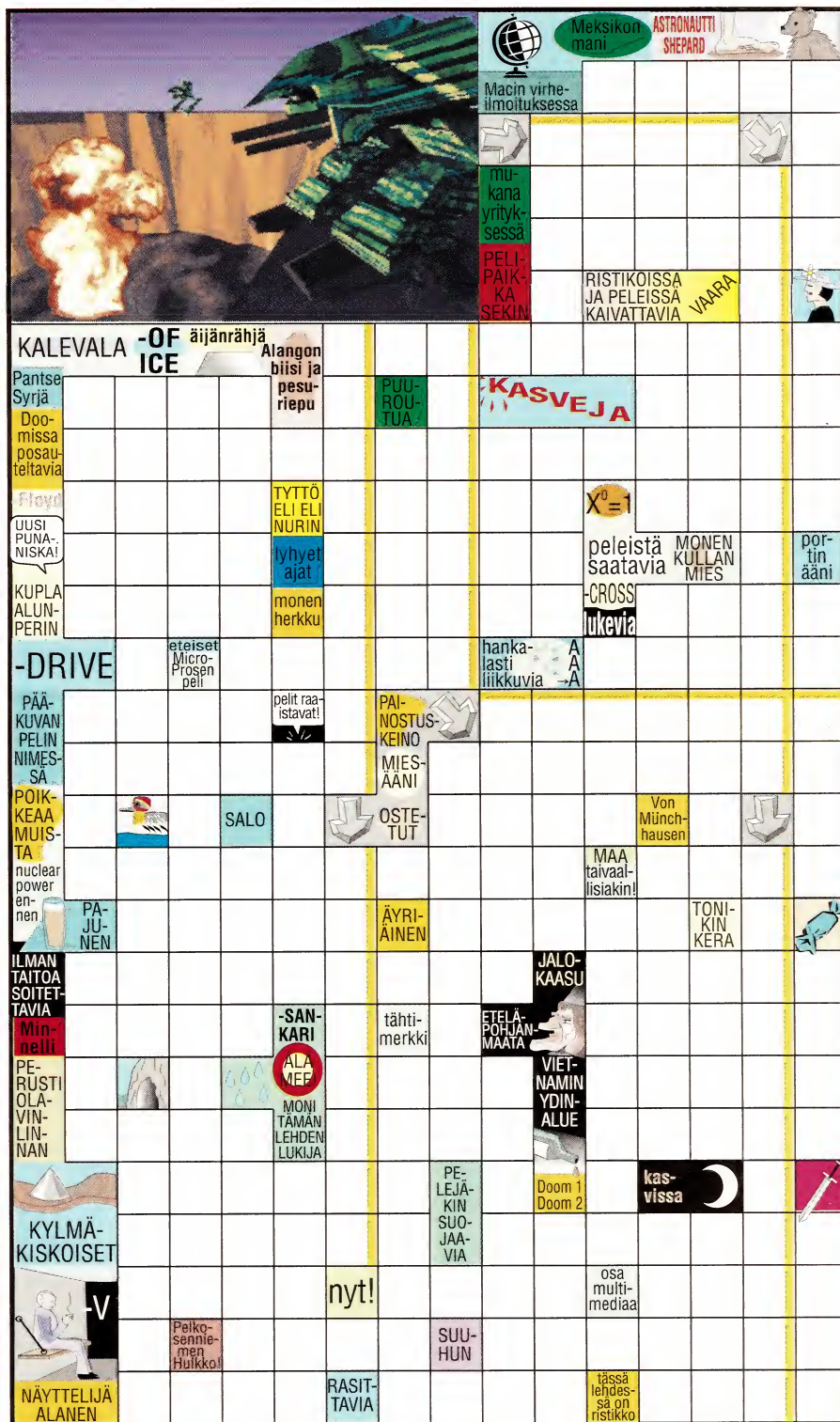
PL 64
00381 Helsinki

ja olet mukana kolmen Activisionin lahjoittaman romppupelin ja kolmen hienon t-paidan arvonnassa.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



Jatkuu seuraavalla aukeamalla!



Nimi

Osoite

Postitoimipaikka

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

PHANTASMAGORIA

PRAY IT'S ONLY A NIGHTMARE

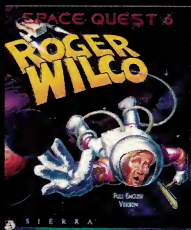
Vihdoinkin odotus on loppunut - nyt SE on täällä - "kauhua keijujen sijaan": Sierran kaikkien aikojen kallein ja suurin projekti! Phantasmagoria -pelin tekemiseen on käytetty viimeisintä Hollywood -filmitekniikkaa ja digitaalisia efektejä. Mahtava koko: peräti 7 CD -levyä! "Phantasmagoria ei missään tapauksessa ole interaktiivinen elokuva vaan Peli." (Roberta Williams Pelit -lehdessä 6/95).

PC CD / Suositushinta: 295,-



Last Dynasty

Sierran huippuvalikoimaa täydentää hienosti sarjan erilainen Science Fiction seikkailupeli Last Dynasty. Vauhtia riittää ympäri eri maailmankaikkeuden galaksien. PC CD / Suositushinta: 295,-



SPACE QUEST 6: The Spinal Frontier

Roger Wilcon suosio jatkuu! Erittäin hienosti ja sarjakuvamaisesti toteutettu seikkailupeli nyt jälleenmyynnissä! Ja muistathan, että avaruudessa ei kukaan kuule Sinun siivoavan... PC CD / Suositushinta: 295,-



Larry Collection 1-6

Mihinkä joutuisimmekaan ilman Larry Lafferia; tuota jo kauan "todellisessa elämässä" seikkailutta veijaria. Mukana kaikki ilmestyneet Larryt samassa paketissa! PC CD / Suositushinta: 245,-



S I E R R A

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3,
00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

sanura

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 121 4508, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Business Forum Oy 626022, Bitmaster 174746, CitySokos 1256226, Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, UH-Computers 7538779, Tietotasku 490383. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fideonet 2947112. **KITEE:** TeleVirmi (973)414555. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599, Kokkolan Kirjakauppa 8318311. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KUOPIO:** Savon Tietokeskus Oy (971)2633050. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)4118600, JP-Microstore 456 1744. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)760 0500. **OULU:** Laatumikro Oy (981) 881 1211, Oulun Mikro Shop Oy 3118240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960, Sata-Info Oy 6336053. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy 4231242. **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft 835566. **VARKAUS:** Datainfo (972)556741.

PELIT

English Summary

Across the Rhine (MicroProse). The strategy part saves the game. The 3D part is stupid, slow and unnecessary (but you knew that already).

Civil War (Empire). The good ideas don't make up for the messy graphics and crummy interface. Also, the miniature battles are nothing to write home about.

Command & Conquer (Westwood/Virgin). Dune II and C&C are like Michael and LaToya: there's only one major difference but it makes it all. C&C is Super Dune II Turbo with multiplayer options, and it has been worth the wait. (We only had a buggy beta version, which is why there are no ratings.)

Last Dynasty (Coktel Vision/Sierra). We tried to find out the point of this space soap opera, but couldn't. Technically it's superb, but the gameplay designers have been on a vacation.

Lemmings 3D (Psygnosis). It's funny that after all these years these small creatures are still attractive. Now they are more loveable than ever: 3D gives them huge possibilities.

Mechwarrior 2 (Activision)

High production values with ace graphics and sounds. Some important aspects of Battletech rules are ignored but it is still very playable, action-oriented mech-simulation.

MicroMachines 2 (Codemasters). The multiplayer game is awesome and brilliantly made. A good game for parties.

On the Ball (Ascon). A standard and functional football manager game, which doesn't boast about unnecessary functions.

Space Quest 6: The Spinal Frontier (Sierra). Could have been funnier, but still: this is Roger Wilco. Allright if you like that kind of humour.

Stars! (Star Crossed Software). A superb combination of VGA Planets and Master of Orion.

Terminal Velocity (Terminal Reality Inc/U.S. Gold). A nice-looking but repetitive 3D shoot'em up that lacks originality.

Tulossa

Messuille

Syyskuun alussa ovat jälleen vuorossa perinteiset Lontoon ECTS-messut, jonne lähemme tietysti katsastamaan loppuvuoden pelitarjonnan. Mistä peleistä siis seuraavaksi muodostuu Dungeon Master kakkosia, Mechwarrior kakkosia ja Command & Conquereita, se selviää ensi lehdessä.

Ratkaisuja

Motoristien lempparipeli Full Throttle ei vaikeudella ole pilattu, mutta muutama kinkkinen kohta siinäkin on. Eipä ole kauan. Lisäksi jatkamme Discworldin loppuun asti ja annamme huikeasti pikkuisia ja vähän isompiakin vinkkejä PelitSeississä.

Ne pelit, ne pelit

Katsastamme muutaman jalkapallomanageripelin sekä esimerkiksi Lords of Midnightin, Buried in Timen ja Phantasmagorian (dream on). Lisäksi katsastamme shareware-seikkailuja.

Pelit 8/95 ilmestyy lokakuun puolivälissä.
Muista lukea synkeän syksyn valopilkku!

KYÖPELIT

KÄVI KEHNOSTI MEITIN,
MIKS' MIEKAN POIS HEITIN!

OLEMME EDESSÄ
VALINNAN RASKAAN:
PAKENEMME HAMPaidEN
VÄLISTÄ TAI HUKUMME...



KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

AVOINNA MA-PE 09.00 - 17.00

Pelit PC CD

1944 ACROSS THE RHINE	329,-
3D ATLAS KARTASTO	429,-
A IV NETWORKS	329,-
ACES COLLECTION	269,-
ACES OF THE DEEP	329,-
ASTERIX	299,-
BASEBALL DOUBLE HEADER	269,-
BATTLE ISLE 2	379,-
BATTLE ISLE 2 SCENERY TITAN	199,-
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	199,-
BIOFORGE	369,-
BRETT HULL HOCKEY	329,-
BURIED IN TIME	329,-
CAPSTONE ACTION PACK	229,-
CIV NET	329,-
CIVIL WAR	299,-
CLASSIC COLLECTION ACCESS	269,-
CLASSIC COLLECTION VELOCITY	169,-
COMMAND AND CONQUER	349,-
DAEDALUS ENCOUNTER	349,-
DAGGERFALL ELDER SCROLLS 2	349,-
DARK FORCES	349,-
DARK SUN WAKE OF THE RAVAGER	329,-
DAY OF THE TENTACLE TALKIE	219,-
DELTA IV	349,-
DESCENT	179,-
DESERT STRIKE	199,-
DISCOWORLD	349,-
DOMINUS	329,-
DOOM 2	379,-
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	329,-
DRAGON LORE	199,-
DUKE NUKEM 3D	329,-
DUNGEON MASTER 2	329,-
ELEVENTH HOUR	299,-
FLASHBACK	349,-
FLIGHT SIMULATOR 5.1	349,-
FLIGHT UNLIMITED / SUOMI OHJEET	299,-
FULL THROTTLE	299,-
GAZILLIONAIRE	299,-
HOW YOUR BODY WORKS -OHJELMA	249,-
IRON CROSS 2	269,-
JAGGED ALLIANCE	269,-
KIVKO	269,-
LARRY COLLECTION 1-6	249,-
LAST DYNASTY	329,-
MACHIAVELLI THE PRINCE	299,-
MICRO MACHINES	329,-
NASCAR RACING	349,-
NASCAR TRACK PACK	149,-
NAVY STRIKE	329,-
NBA LIVE '95	369,-
ORION CONSPIRACY	269,-
PERFECT GENERAL 2	299,-
PHANTASMAGORIA	KYSY!
PIZZA TYCOON	329,-
PRISONER OF ICE	329,-
PSYCHO PINBALL	329,-
RAVELOFT 2 - THE STONE PROPHET	299,-
RIDDLE OF MASTER LU	299,-
RISE OF THE TRIAD	299,-
SAM & MAX TALKIE	219,-
SIM TOWER	329,-
SLAM CITY 486 - KORIPALLO	269,-
SLIPSTREAM 5000	229,-
SPACE QUEST 6	KYSY!
SPACEWARD HO 4	299,-
SPECTRE VR	349,-
STALINGRAD	329,-
STAR TREK TNG: A FINAL UNITY	299,-
STRIKER '94 - JALKAPALLO	269,-
SUPER KARTS	299,-
TANK COMMANDER	299,-
TEMPTATIONS KOKOELMA	369,-
TERMINAL VELOCITY	329,-
THIRD REICH	KYSY!
ULTIMATE DOOM	KYSY!
VIRTUAL POOL	299,-
WARRIORS	269,-
WORLD OF TSR RIDDLE OF	199,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	329,-

Gravis Ultra-Sound



CD 3 Maxkysy!
Standardkysy!
Gravis ACEkysy!
Wavetable -lisäkortti
FM-äänikortteille!

Pro Pedals PC 645,-



Flight-stick Pro PC 495,- Mac 645,-



JetStick PC 245,- Mac 395,-



Virtual Pilot Pro PC 645,-

SYYSTARJOUKSIA: TARJOUKSET VOIMASSA SYYSKUUN AJAN

PC 3,5"-PELIT 79,-/KPL (+ POSTIKULUT)

ALPHA WAVES
BAT 2
CAPTAIN BLOOD
MEGALOMANIA
QUEST FOR THE TIME BIRD

PC 5,25"-PELIT 49,-/KPL (+ POSTIKULUT)

ALPHA WAVES
CAPTAIN BLOOD
DAMES SIMULATOR
DRAKKHEN
FULL METAL PLANET
HIGHWAY PATROL
KULT
LIGHT CORRIDOR
MURDERS IN SPACE
PURPLE SATURN DAY
TEENAGE QUEEN
TINTIN ON THE MOON
WELLTRIS

(MUISTA MAINITA
VAIHTOEHTOJA - PELEJÄ
RAJOITUSTI !)

ATARI ST -PELIT 49,-/KPL (+ POSTIKULUT)

DAMES SIMULATOR
DRAKKHEN
FULL METAL PLANET
G.NIUS
IRON TRACKERS
JUMPING JACKSON
PHOENIX
QUEST FOR THE TIME BIRD
SKRULL
SUPER QUINTET
TINTIN ON THE MOON
TNT
TOYOTTES
TRAUMA
TURBO GT
WANTED

4 PACK COMPILATION - KOKOELMA. PC 3,5" TAI PC CD 159,- (+ POSTIKULUT)

- SPACE CRUSADE
- LOTUS 3
- PREMIER MANAGER 2
- ZOOL 2

AMIGA -PELIT 69,-/KPL (+ POSTIKULUT)

BATLETOADS
DAMES SIMULATOR (TAMMI)
ENC. OF WAR: ANCIENT BATTLES
INFOGRAMS TRIPLE PACK
JUMPING JACKSON
LIGHT CORRIDOR
MYSTICAL
NO GREATER STORY
SHADOW FIGHTER
SIM CITY CLASSIC & EDITOR
TINTIN ON THE MOON
TOYOTTES
WELLTRIS

PC 3,5" -KOKOELMAT (SOITA JA KYSY LISÄÄ) 119,-/PKT (+ POSTIKULUT)

AIR SEA SUPREMACY
FANASTIC WORLDS
STRATEGY MASTERS

Pelit PC 3,5"

4 PACK COMPILATION	159,-
A IV NETWORKS	299,-
ATARI 2600 ACTION PACK	169,-
AWARD WINNING PLATFORM KOK	239,-
CLASSIC ADVENTURES	229,-
CANNON FODDER 2	149,-
COMBAT CLASSICS 3	199,-
DESCENT	249,-
DESERT STRIKE	149,-
DUNGEON MASTER 2	329,-
FOOTBALL GLORY	269,-
HARPOON 2	299,-
HOKUM 50	199,-
INFERNO & T-PAITA	299,-
INORDINATE DESIRE	199,-
JUNGLE STRIKE (RAJOIT.)	179,-
KLIK AND PLAY	329,-
METAL MARINES WIN	239,-
NASCAR	329,-
PREMIER MANAGER 3	199,-
PREMIER MANAGER 3: MULTI EDIT.	129,-
PSYCHO PINBALL	329,-
PYROTECHNICS	239,-
RETRIBUTION	119,-
RETURN TO ZORK	149,-
SIM CITY 2000 (RAJ.)	249,-
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL	139,-
SLIPSTREAM 5000	249,-
SUPER KARTS	329,-
VIRTUAL POOL	329,-
VOYAGERS OF DISCOVERY	199,-
X-COM - TERROR FROM	299,-

Peliohjaimet ja hiiret

IBM PC	
ADVANCED GRAVIS ANALOG	199,-
ADVANCED GRAVIS ANALOG PRO	299,-
COMMAND CONTROL PAD	149,-
ERGOMOUSE SERIAL HIIRI	129,-
FLIGHTSTICK	299,-
JETSTICK	245,-
PC COMMANDER SV 207	179,-
VIRTUAL PILOT	KYSY!

AMIGA	
COMPETITION PRO 5000 MUSTA	149,-
COMPETITION PRO 5000 MINI	149,-
CRUISER MUSTA	129,-
CRUISER TURBO	169,-
SV 121 TURBO I	69,-
ZIPSTICK SUPER PRO AUTO-FIRE	159,-

KONSOLIIEN	
NINTENDO 8-BIT PAD	99,-
SEGA MEGADRIVE COMP. PRO PAD II	139,-
SEGA MASTER SYSTEM PAD	99,-
SNES SUPER 16 PAD	149,-
(PADEJA MYÖS KIRKKAITA MALLEJA !)	

Juster kaiuttimet

SP-688SV 25W	245,-
DC-691 25W	275,-
SP-868 50W	345,-
AT-75 160W	495,-



DataRight
- maailman
tarkimmin
testattu
disketti !

2HD FORMATOITU (10 KPL)	45,-
2HD MAC FORMATOITU (10 KPL)	55,-
2DD FORMATOIMATON (10 KPL)	35,-
KAIKISSA ELINIKAINEN TAKUU !	

Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme ! (muista mainita listaa tilatessasi konemerkin)

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisääme hintoihin postikulut 39,-. Pidämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Let's Play!

Ultimate Doom

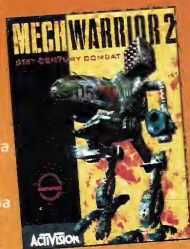
■ Doom -ystäville todella mannaa! Pelipaketti sisältää alkuperäisen Doom -pelin 3 episodtia / tasoa sekä versinaisena "pommia" aivan uusi ja ennennäkemätön Episodi 4; "Thy Flesh Consumed". Bonuksena löydät vielä "Heretic" -shareware version! Ja mitä parasta; katso hintaa!!
PC CD / Suositushinta: 275,-
 (saatavana myös PC 3,5" -versiona)



GT Interactive

MechWarrior 2 The Clans

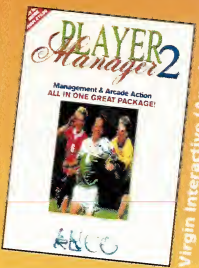
■ Vuosien odutuksen jälkeen Activision vihdoinkin on julkaissut super-tastelupelin MechWarrior 2. "Haluan tuhota 100 tonnia painavat jättiläiset; tätä varten joudun kulkemaan läpi upeat 3D -tyyliin tehdyt jäätiköt, autiomaat ja kanjonit löytääkseni vastustajani...". Tämä on Sinun haaveesi - tee siitä totta ja hae oma MechWarrior 2 -peli omalta jälleenympäiltä.
PC CD / Suositushinta: 345,-



Activision

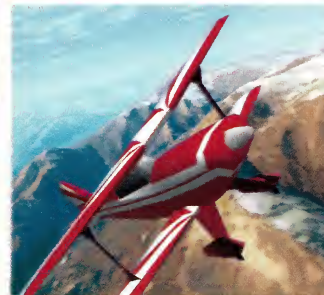
Player Manager 2

■ Jalkapallon ystäville vain parasta! Mukana strategia sekä normaalia pelaamista. Player Manager 2 on ainoa jalkapallopelejä, missä voit itse pelata kokoamaasi ja johtamaasi joukkuetta.
PC CD / Suositushinta: 265,-



Virgin Interactive (Amco)

FLIGHT UNLIMITED

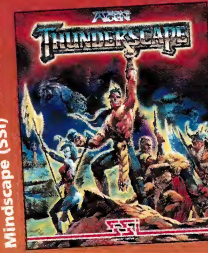


Looking Glass Technologies

■ "Erittäin kaunis, komea ja todentuntuinen, eikä silti ylivaikaa lentosimulaatio"

■ Täysi tuki CH-Products tuotteille: esim. Virtual Pilot Pro ja Pro Pedals!

■ Mukana suomenkielinen ohjekirja!



Mindscape (SSI)

Thunderscape A World of Aden

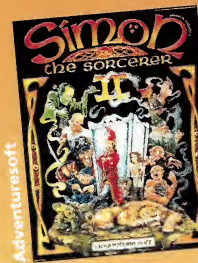
■ A New Frontier. Roolipelin uusimmista uusista ja parhaimmista parhain. Mukana kaksikymmentä eri tasoa sisältäen katakombeja, linnoituksia, kaivoksia, luolia, viemäristöjä ja paljon paljon muuta!
 ■ 24 erilaista hirviötä jännityksen pinnalla samoin kuin harjoitusta vaativat taistelukohtaukset. Mikäli olet roolipelin ystävä tätä et voi jättää väliin!
PC CD - Suositushinta: 295,-



Activision

Pitfall Windows 95® The Mayan Adventure

■ Activisionin ensimmäinen Microsoft® Windows 95® -tuote. Pelaajana ohjaat Pitfall Harry Junioria läpi kolmeitoista tasoa tarkoittuksena pelastaa hänen isänsä Maya -sotilaita. Tämä upea seikkailupeli sisältää kolme uutta haastavaa tasoa: olihan tämä peli joskus muinoin saatavana Atari 2600 -pelikoneella!
PC CD / Suositushinta: 329,-



Adventuresoft

Simon the Sorcerer 2

■ "Mies, häitä ja haast' aikeet" (Peli - lehti 6/1995). Mukava fantasiaseikkailu, jossa mennään toisiin ulottuvuuksiin. Simonin huoneeseen ilmestyy komero, jota ei aikaisemmin ole siellä ollut. Astu sisään komeroon ja löydät tutun kylan.
PC CD / Suositushinta: 295,-
 (saatavana myös PC 3,5" -versiona)

Flightstick



■ CH-ohjainten sarjan ensimmäinen lentosimulaatio-ohjain. Tämä kahvaohjain tarjoaa kahden tulitusnäppäimen lisäksi kaasukontrollin. Nyt jälleenympäiltä todella huokeaan hintaan:
Suosituksinta 295,-



Gravis Ultrasound MAX

■ Wavetable, 32 digitointikanavaa, 512 Kt, laajennettavissa 1 Mb
 ■ Mukana nyt bonus CD, joka sisältää yli 100 Mt ohjelmia. Uusien ääniefektien ja multimediasoftan lisäksi CD:ltä löytyy mm. DOOM, Jack JazzRabbit ja One Must Fall -pelit. **Suosituksinta 1195,-**



Juster SP-900 kaiutinpäri

■ Juster -sarjan lippulaivamalli
 ■ Teho: 2 x 80 W (PMPO)
 ■ Säädöt: voimakkuus, basso ja diskantti
 ■ Kääntökemennit: 4" ja 2"
 ■ Koko 226 x 180 x 140 mm, paino 4,6 kg
Suosituksinta 495,-

sanura

Huolto- ja myynti: Sanura Suomi Oy, Korvenmäenkatu 3, 00282 Helsinki, Finland. Puh. 00 361 2600. Fax. 00 361 2343.

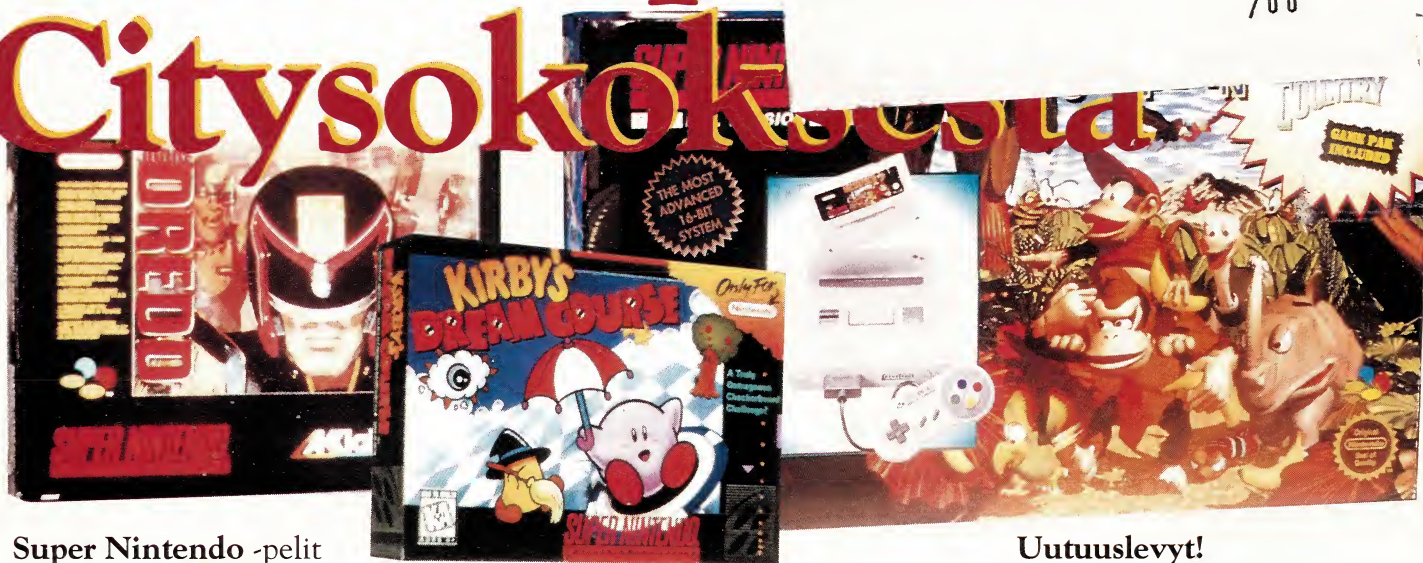
ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 121 4508, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academia Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Business Forum Oy 626022, Bitmaster 174746, CitySokos 1256226 Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, LII-Computers 7538779, Tietotasku 490383. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)2741700, Fideonet 2947112. **KITEE:** TeleVirmi (973)414555. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599, Kokkolan Kirjakauppa 8318311. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KUOPIO:** Savon Tietokeskus Oy (971)2633050. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)4118600, JP-Microstore 456 1744. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)760 0500. **OULU:** Laatimikro Oy (981) 881 1211, Oulun Mikro Shop Oy 3118240, Pelimafia 3110060. **PIEKSAMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960, Sata-Info Oy 6336053. **SAVOLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy 4231242, **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft 835566. **VARKAUS:** Datainfo (972)556741.

Parhaat pelit

72h

/ 00

Citysokoksista



Super Nintendo -pelit

Judge Dredd **599,-**
Kirby's Dream Course **499,-**
Tulossa syyskuussa Batman sekä
Killer Instinct!

Super Nintendo -pelikonsoli
+ Donkey Kong Country -peli
1395,-

Nintendo

Uutuuslevy! E-rotic:

Sex Affairs CD **119,-** (132,90)

La Bouche:

Sweet Dreams CD **119,-** (124,90)



PC-pelejä, esim.
Wolfenstein 3-D **39,-/kpl**

PC-pelejä, esim.
Yleisurheilukisat **69,-/kpl**

CD ROM -pelejä, esim.
Euro Power Pac **159,-/kpl**

Amiga-pelejä, esim.

Kids Paint **39,-/kpl**

Amiga-pelejä, esim.

F1 Tornado **69,-/kpl**



PC CD-ROM -uutuudet

Dungeon Master 2 **289,-**

Simon the Sorcerer 2 **249,-**

Slipstream 5000 **199,-**

NBA Basketball 95 **349,-**

Virtual Pool **289,-**

Perfect General 2 **249,-**

Mortal Combat 2 **249,-**

TIETOKONEPELIT JA
PELIOHJAIN SAATA-
VANA HELSINGIN,
LAHDEN, TAPIOLAN,
JYVÄSKYLÄN, JOEN-
SUUN, KUOPION,
PORIN, TAMPEREEN
JA VAASAN
CITYSOKOKSISTA
SEKÄ TURUSSA
TAVARATALO
WIKLUNDILTA.
MUUT ILMOITUKSEN
TUOTTEET KAIKISTA
CITYSOKOKSISTA.

TDK, formatoitu

3,5" disketti

20 kpl **79,-**

Advanced Gravis

-peliohjain **199,-**



CITYSOKOS



MEILTÄ SAAT
BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •